
MangaZone
12
2ª Epoca
Noviembre 1998
450 Pts.
漫画ゾーン
Record of
Lodoss War
la historia viva
del rol japonés
Marmalade
Boy
Sentimientos
a flor de piel
SLAYERS
De las novelas al anime

SUMARIO

Portada: Slayers Next por **Naomi Miyata.**





4 Noticias

Las últimas novedades del mundo del manga y el anime en Japón y en España.

20 The King Of Fighters Kyo

Un pequeño cambio al clásico botón de patada y puñetazo. Ahora puedes ponerte en la piel de uno de los aspirantes al King Of Fighters en este juego de rol de la famosa saga.



30 Marmalade Boy

Un anime basado en un shojo manga que viene a España para hacer las delicias de todas (y todos) las aficionadas al género.



22 Slayers

De unas novelas de escasa repercusión a uno de los animes de más éxito, os presentamos la evolución de esta saga desde sus comienzos hasta ahora.





16 Rol Master

La mayor saga de rol japonesa, el "cómo empezó todo", por fin explicado paso a paso.

47 Pasen y Vean



En Junio sale al mercado del vídeo *Dragon Ball GT*. Será un éxito rotundo. ¿Alguien lo duda?



STAFF

Edita: Berserker, S.L. Ediciones
Productores Asociados:
Equipo Berserker
Editor Asociado:
Jose Javier Martínez
Directores Ejecutivos:
Jose Javier Martínez
Luis Alís Ferrer
Dirección Artística:
Equipo MangaZone
Redactor Jefe:
Jose Javier Martínez
Investigación y traducción:
Luis Alís Ferrer
Infografía:
Equipo Mangazone
Sergio Almagro
Maquetación:
Jose Javier Martínez
Juan Gómez Martín
Carlos Darkmind
Sergio Almagro

Colaboran en este número:
Carlos "esto... se me olvido, Sergio" DarkMind
Luis "yo se mas japones que tú" Alís
JJ "mi BMW estará que te cagas..." Martínez
Eva "ooh, Mermelade Boy de verdad" Martínez
Juan "el final de Evangelion esta bien" Gómez
Gabri "Nunca tengo tiempo" Del Río
Jacobo "dejadme comentar, por favor..." Molins

Agradecimientos:
A Fernado Lara por prestarnos de nuevo parte de su coleccion de CDs. Tambien a los chicos de Selecta Vision por enviarnos las cintas para el concurso.

Lectores:
Habria que pedir a ese grupo de fans enfebrecidas que nos acosan dia a dia que nos dejaran descansar un poco para poder acabar la revista. Nada, nada, a comprar este numero, que hay un tikect oculto para ir a un espectaculos de Boys que daremos el mes que viene. No os perdais a Juan y a Carlos...

IMPRIME: Artes Gráficas García Besó
DISTRIBUYE: Samurai Ediciones.
Impreso en España/Printed in Spain
DEPÓSITO LEGAL: V-3202-1997

Editorial

Sin resuello, con la lengua fuera, intentamos conseguir cumplir los plazos y llegar hasta vosotros mensualmente. Veremos lo que aguantamos antes de que nos estalle una vena en el cuello. Por de pronto, hemos dejado este mes de lado nuestros proyectos para ofreceros un par de (esperamos) interesantes reportajes sobre las dos series de anime más de moda en nuestro país gracias a TVE: *Slayers* y *Marmalade Boy*. Entre ambas se han ventilado nuestras páginas centrales, así que esperamos que os gusten.

Por lo demás, este es el primer número sin Japón Japón, un clásico entre nuestras secciones, y no sé qué chorradas han acabado poniendo en su lugar. Me han dicho algo así como «que sí, que sí, que verás qué risas nos hacemos...». Glub. Miedo me da. También Hablando Japonés promete cambios de formato, aunque me parece que he conseguido aplazarlos gracias a un calendario de fechas de entrega en una mano y a mi inestimable látigo en la otra.

En las restantes secciones se respira un ambiente de expectación ante los próximos Salones de Barcelona y Madrid, y las editoriales han prometido jugosas novedades, tanto impresas como en vídeo, así que nuestro próximo número bullirá con ellas. Mientras tanto, asistimos al final de varias series que han calado hondo entre el público español, y les hacemos un pequeño repasillo global. En el mercado del vídeo las aguas están algo revueltas, y son varios los sellos que presentan novedades; ya sabéis a río revuelto, ganancia de pescadores, así que todos a pescar.

Si os acercáis por alguno de los Salones puede que nos veamos, así que no dejéis pasar la ocasión de saludarnos (por favor, no tirar huevos ni globos llenos de agua), y si no lo hacéis os tendremos al corriente de lo más destacado de ello. De un modo u otro, hasta el número que viene.

Fe de erratas:

Otra vez un fallito en la sección de juegos, ya que se nos olvidó actualizar los vinculos de los datos del Fatal Fury, que se ha vendido a Capcom. Bueno, el hecho es que el Fatal Fury no se titula Pocket Fighters y es de SNK en lugar de Capcom. Por cierto, el autor de JoJo es Hirohiko Araki, y no Hideyuki Yonehara como ponia en Que lo sepas.

Por ultimo, hay un error en la sección de Hablando Japones, ya qué en la hoja de Arion no ponia precisamente Washi wa...



CAPSULAS

—Increíble pero cierto, DirecTV continúa aumentando su oferta de anime, que les llega a los afortunados japoneses en calidad digital, en varios horarios para su comodidad y pidiendo a gritos "¡grábame!".



Las nuevas incorporaciones incluyen la flor y nata del anime japonés de todos los tiempos, a saber: *Bishojo Senshi Sailor Moon*, el famoso anime basado en la obra de **Naoko Takeuchi**, *Ashita no Joe 2*, el famoso anime de boxeo, *Lost Universe*, un recientísimo anime basado en una novela de **Hajime Kanzaka** (creador de *Slayers*), *Combattler V*, legendaria serie de robots de la Toei y *Lodoss*. Un lujazo para los nipones suertudos.

GAINAX de nuevo a la carga

La verdad es que no esperábamos un nuevo anime de **Hideaki Anno** y **GAINAX** tan pronto: y es que estos chicos van a todo tren. Se está emitiendo en TV Tokyo su nuevo anime *Kareshi Kanojo no Jijou* (*Las razones del novio y la novia*). Sí, como podéis imaginar, se parece a *Neon Genesis Evangelion* como un huevo a una patata. Esta nueva serie está basada en un shojo manga de la dibujante **Miyabi Tsuda** publicado por la editorial Hakusensha, y cuenta básicamente una historia de amor entre estudiantes de instituto... pero impregnada de la magia que sólo **GAINAX** es capaz de dar a sus obras. Es cierto que el planteamiento puede resultar repetitivo pero el gancho está en los dos personajes principales y su atípica relación: Soichiro Yuuba (15 años) es el chico más popular de la clase: atractivo, enigmático, inteligente, deportista. Yukino Miyazawa (15 años) es una guapa estudiante de primero, orgullosa y caprichosa, que al conocer a Soichiro siente como sus planes de parecer "buena chica" para atraer la atención de los chicos resultan absolutamente inútiles para con Soichiro. ¿Cual es la verdadera personalidad de Yukino?¿Por qué Soichiro se comporta de forma tan misteriosa? Éstas y otras preguntas surgirán a medida que la serie avance. Para amenizar la velada, contaremos con el apoyo de secundarios como las hermanas de Yukino, Kano y Tsukino, un par de locas que pondrán el toque humorístico a la serie.

En cuanto al staff que participa en la serie, tenemos a **Hideaki Anno** como director y guionista, **Shiro Sagisu** componiendo la música (ya hizo lo propio en *Evangelion*), y sorprendentemente **Yoshiyuki Sadamoto** NO es

Kareshi Kanojo no Jijou

el diseñador de personajes. No sabemos exactamente en qué aspecto de ésta serie está tan ocupado para que no haya podido seguir con su serialización del manga de *Evangelion* en el Shonen Ace de Kadokawa. Estas labores han recaído en **Teishi Hiramatsu**, que tampoco es que lo haga mal, vamos. La animación ha sido realizada conjuntamente por el JC Staff (una compañía menor) y los propios animadores de **GAINAX**. Esta serie puede verse todos los miércoles en TV Tokyo a las 6 y media a partir del pasado 2 de Octubre.

Gundam Big Bang Project

Esto es la bomba, chicas: el año que viene se celebra el 20 aniversario de la legendaria serie de animación *Kidou Senshi Gundam* (*Mobile Suit Gundam*). Como ya os avanzábamos en el anterior **MangaZone**, los primeros actos relacionados con el aniversario ya han comenzado, entre otros la reedición el LaserDisc de la serie original. Pues acabamos de enterarnos de que el evento gordo está por venir. En 1999 se planea la emisión de una nueva serie de animación de *Gundam*. Poco se sabe acerca del proyecto en sí, aparte de que será una serie de televisión, que la historia partirá doscientos años después de los hechos relatados en *V Gundam* (la última entrega dentro de la cronología oficial del "Universal Century"), y que contará con una plantilla de auténtico lujo. Para empezar, será el mismísimo **Yoshiyuki Tomino**, escritor de las novelas originales y director de la primera serie, el que dirija esta nueva entrega. **Tomino**, que recientemente volvió al mundo de la animación con su genial serie *Brain Powerd* que se emite exclusivamente en el canal vía satélite Wowow, afirmó que "estoy feliz por hacerme cargo de esta nueva serie, pero no puedo revelar nada por respeto a mis compañeros". Esos compañeros de los que habla no son moco de pavo. Se trata de **Akira Yasuda**, que se encargará del diseño de personajes, y que lleva toda su vida profesional trabajando en Capcom: es el responsable del diseño de



muchos de los personajes de juegos ya legendarios como *Final Fight*, *Street Fighter* y *Street Fighter II*, entre otros Chun-Li, Ryu, Ken, Cody, Haggar, Guy o Guile. Apabullante. Como apabullante es el nombre del diseñador de mecánica: el mismísimo **Sid Mead**, un nombre insigne en la ciencia ficción occidental, responsable del diseño de mecánica de filmes como *Tron* y *Blade Runner*. **Mead** ya estuvo involucrado en un proyecto de anime, en concreto la OVA de remake de *Uchuu Senkan Yamato*, que dicho sea de paso, no cosechó el éxito que se le auguraba ni muchísimo menos. Esperemos que ésto no sea un mal augurio y que el nuevo anime de *Gundam* sea todo lo que nos esperamos y más. Las fotos que os ofrecemos son de la gala de presentación del proyecto realizada en Tokyo el pasado 1 de Agosto.



La historia de Popolocrois

Un soplo de aire fresco acaba de llegar al mundo de la animación para niños. El que se convirtió en un exitoso juego de aventura para la PlayStation, *Popolocrois Monogatari*, es adaptado ahora en forma de serie de anime semanal. El argumento no puede ser más bonachón: Pietro, el príncipe del reino Popolocrois, iba a menudo a jugar al bosque Fronel con su amiga la maga Narcia. Un día, todas las cosas del bosque, los animales, los árboles, todo se convierte en piedra debido a una maldición. Pietro se embarca en una aventura para averiguar lo ocurrido. La aventura estará llena de emociones y nuevos amigos y compañeros irán apareciendo.

Además de su atractivo planteamiento, la serie cuenta con una equipo artístico de excepción, entre los que destaca el director: se trata de **Kouichi Mashita**, el que ya fuera director del anime televisivo de *Bakuretsu Hunter* (*Cazadores de Magos* en su



versión española). La serie se emite todos los domingos a las siete y media de la mañana en TV Tokyo, y el primer episodio pudo verse el pasado día 4 de Octubre.

Gasaraki

Ya os hablamos de este anime el pasado mes, pero es que nos mola un mazo y no nos resistimos a contaros las novedades, y además nos redimimos un poco de la metedura de pata de la imágen principal. Ya se sabe algo más del plot, y es que Yuushiro ya ha hecho su aparición en la serie, al igual que los robots que pilotan. Yuushiro en concreto se encarga de pilotar el Tactical Armor Raiden, un espectacular exoesqueleto al que se accede por medio de una abertura en la espalda.

También se comienza a adivinar algo del plot, que en estos primeros compases de la serie se centra en la rivalidad de las respectivas familias de Miharu y Yushiro. El clan de Miharu, llamado Symbol, es rival de la familia Gowa, a la que pertenece Yushiro. Además se han presentado ya a interesantes secundarios como los pilotos de TA Rin Ataka y Kahoru Kaburaki. Por ende, la aparición de la hermana de Yuushiro, Mirei Gowa, ha causado un revuelo: una chiquilla delicada y elegante que le robará el corazón a más de un fan. El caso es que *Gasaraki* nos gusta mucho y a lo mejor hablamos de ella una tercera vez. Para enteraros de los datos de siempre (director, diseñador de personajes, horario de emisión), acudid al anterior ejemplar de **MangaZone**.

Bubblegum Crisis TOKYO2040

Otra noticiaza al canto. La que fue una de las OVAs estandarte de finales de los ochenta en el mundo de la ciencia ficción, y uno de las primeros éxitos de la japanimación en occidente, vuelve en forma de serie de animación con el look completamente remozado y un aspecto excelente. *Bubblegum Crisis TOKYO2040* tiene a nuestras queridas heroínas, las Knight Sabers, al completo:

Priss Asagiri, Nene Romanova y Celia Stingray, con la adición al grupo del nuevo personaje Linna Yamazaki. Las chicas y un argumento lleno de acción son las bazas de este *update* que nos llega casi diez años después. La serie se pasará a la 1 y 15 de la madrugada los miércoles en TV Tokyo, lo que propiciará un tono más adulto y más generosidad a la hora de mostrarnos los rotundos cuerpazos de las sabers. El apartado gráfico (diseño de personajes y dirección de la animación), que ha sido completamente revisado, nos presenta a un **Masatoshi Yamada** que toma el relevo del laureado **Kenichi Sonoda**. Un diseño más moderno, afilado y dinámico que va más acorde con los nuevos tiempos. Ya veremos cómo va la cosa.

Sei Luminas Gakuen

El veterano director de anime **Tetsuro Amino** regresa con una curiosa mezcla entre comedia estudiantil y suspense... estudiantil (por decir algo). *La Escuela de San Luminas* es la nueva serie del afamado director de obras clave como *Densetsu Idol Eriko*, *Macross 7* o *Let's&Go*. La aparición del primer estudiante masculino en una prestigiosa y peculiar escuela de chicas (que ha pasado a ser mixta) coincidirá con la misteriosa desaparición de algunas estudiantes. Él será el encargado de investigar para averiguar lo ocurrido, y no podrá evitar que algunas sospechas recaigan en él mismo, lo que le dará un color inusitado a esta historia.

En el apartado de la realización tenemos a **Triangle Staff** como encargada de prestar los servicios básicos de animación, y en el staff hay algún que otro conocido, como el diseñador de personajes y director de animación **Hisa Tsukagawa**, que realizó idéntica labor en *Sailor Moon SuperS* y en el videojuego *Pretty League*, y el coordinador de la serie es **Kenichi Youtani**, un viejo perro que ha trabajado ya en animes como *H2*, *Esper Mami* o *G Gundam*. La serie comenzó a emitirse el pasado 5 de Octubre en TV Tokyo, de nuevo a un horario intempestivo (1 y 15 de la madrugada del lunes).

Luis Alís

SeiLuminas Gakuen

—Una noticia de última hora que nos ha revuelto el diodeno vaginal: los sábados por la noche va a verse en Japón una serie de anime que puede romper con todo: *Devilman Lady*, basada en el reciente manga de **Go Nagai** que sigue con las aventuras de una versión femenina de Akira Fudo. Ulna bomba de la que os hablaremos más calmadamente en próximas entregas. Las imágenes que hemos podido ver son suculentas.

—La editorial Enix realiza un llamamiento a los jóvenes y no tan jóvenes creadores de anime para su recién creado departamento de animación. Lo que comenzó como una empresa de videojuegos y más tarde de publicación de cómics aprovecha su ya asentada posición en el mercado para crear el departamento de animación, que comenzará a producir películas y series de televisión en breve. Una buena noticia sin duda alguna.

—Da gusto ver la versión renovada de la pionera publicación Anime V, dedicada (hasta el momento) al mercado del vídeo. Su nuevo título, Looker, es bastante explícito en cuanto a su nuevo enfoque, no ya sólo a las series de vídeo sino a la nueva hornada de series televisivas que arrasan por la noche en la TV japonesa. ¡Se ve que leyeron mi artículo el mes pasado y me hicieron caso!



NOTICIAS ESPAÑA

FLASH NEWS

—En la sección Impacto sin tacto tenemos a Planeta, plan de ataque: *Steam Detectives* de **Kia Asamiya**, *Marmalade Boy* de **Wataru Yoshimizu**, el nº 19 de *Bastard!* y la desesperada continuación de *Spirit of Wonder* Versus Norma, Plan de ataque: *Nadesico*, el nuevo éxito de **Kia Asamiya**, *Kamikaze*, una serie limitada de 3 números del mangaka **Satoshi Shiki** y dos retornos, el de *Neon Génesis Evangelion*, un retorno de 2 números especiales y *La Caliente Nagi 2*, más porno duro de **Makoto Fujisaki**. Además, Norma avanza dos lanzamientos sonados con vistas al Salón del Manga: *Record of Lodoss War: La Leyenda del Caballero Heroico*, de **Mizuno Inatsumoto**, y Darkhair Captures, de Ryosuke Mita.

—Camaleon Ediciones ha llegado a un acuerdo para ceder uno de sus caballos de batalla, el archiconocido Dragon Fall, a Anacron SL, así como a sus autores Nacho Fernández y Álvaro López. A partir de ahora se inicia una nueva etapa, con nuevos personajes y remodelación de los ya clásicos, que se llamará Dragon Fall Turbo, y que comenzará con la publicación de un nº especial. Esperamos ansiosos echarle un vistazo este próximo noviembre.

—Y en el apartado "abre los ojos, que no ves la pantalla de la tele": ¡Aleluya! Mangafilms nos trae *Evangelion 0:8* y una historia de ninjas contra una terrible maldición, el *Hakkenden*. Por cierto que se nos olvida comentaros que la cadena autonómica Canal 33 anuncia que comienza a emitir desde ya *Evangelion*, por supuesto doblado al catalán. Una noticia buena para variar.

Este año el IPC ha tenido un incremento mínimo, por lo que la cuesta de Septiembre apenas se ha notado, con lo que somos más ricos que el año pasado a estas alturas, una buena noticia para los fans de manga que van a poder invertir de lo lindo en el Salón del Manga de Barcelona. En cuanto al panorama de tentaciones que nos tienen preparado las editoriales, empezamos por (a ver, dale a la manivela, Mar Trini):

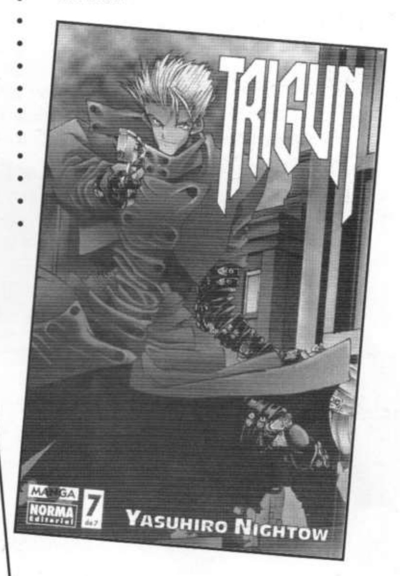
—Planeta-de Agostini Cómics: por fin ha aparecido el primer número de la tan celebrada saga de **Akahori** y **Omishi**, *Cazadores de Magos*, con 4 volúmenes más preparados para salir y cuajados de aventuras de Carrot, Marron, Chocolat y Tira. También en este formato sale el tercer número de *Detective Conan* (**Gosho Aoyama**), y el volumen 41 de nuestro querido *DB*.

Cambiando de tercio, la Biblioteca Manga nos trae una novedad: *Outlanders* de **Johji Manabe**, una fantasía extraterrestre en la que Tatsuya Wakatsuki, un fotógrafo de prensa, se ve inmerso en una increíble invasión extraterrestre convirtiéndose en la niña de los ojos de la princesa invasora. Acompañando a *Outlanders*, tenemos *Doctor Slump* nº17, *Dragon Half* 2ª Parte nº5

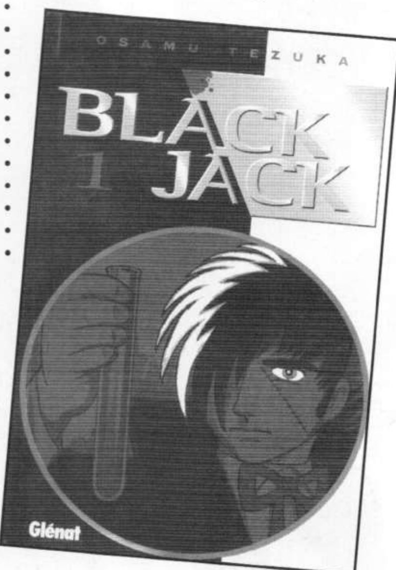


(**Ryosuke Mita**) y *Encrucijada Mágica* nº 4 de **Nem Mukudori**. Y ahora, lista de las series limitadas de este mes: *DB* serie azul nº17 y 18 y *DB* serie amarilla nº74, 75, 76 y 77, *Drakuun* nº 7 (**Johji Manabe**) a un paso de la extinción, *Explorer Woman Ray* nº 6 (**Takeshi Okazaki**), *Flame of Recca* nº4 (**Nobuyuki Okazaki**), *Geobreeders* nº5 (**Akihiro Itoh**), *Ranma* 7ª Parte nº5 (**Rumiko Takahashi**), *3x3 Ojos* 3ª Parte nº11(**Yuzo Takada**). Como punto y final, Planeta ha preparado la recopilación de una de las obras más conocida de **Masamune Shirow**, *Ghost in the Shell*. Así que si te gustó la peli, aquí tienes más de lo mismo y mejor.

—Norma Editorial: como ya entraremos más adelante en el plan revelaciones, empezaremos con el prodigio de **Masami Kurumada**, *B'TX*, que cabalga a trotecillo brioso por el monte camino ya de su nº 6, tras dejar de testimonio un nº 5 redondo. Y *Trigun* nº7, el western de **Nightow**, que finaliza su andadura española... por el momento al menos.



—Glénat: esta editorial inaugura el nº10 de las famosas chicas de **Naoko Takeuchi**, las *Sailor Moon*. Y continuando con su colección manga tenemos los tomos 1º y 2º de



Black Jack, un auténtico tesoro que debería tener en su mangoteca todo buen aficionado a lo mejor de **Osamu Tezuka**, *Ikkyu* de **Hisashi Sakaguchi**, que sigue en su nº 3 desgranando la vida del hijo bastardo del emperador, *Raïka* (**Terashima** y **Fujiwara**) nº3.

Eva Martínez Sanchis

SLAYERS SD

Debido a la reciente emisión de *Slayers*, hoy entrevistaremos a sus personajes, que reponderán a la pregunta: ¿Por qué luchas?















PASEN Y LEAN

BLACK JACK

No nos engañemos. **Osamu Tezuka** no es el Dios del manga. Después de todo, en Japón los hay que dibujan mejor que él (**Hojo**, **Katsura**...), que escriben mejor que él (**Yamamoto**, **Sakaguchi**...), e incluso que narran mejor que él (**Adachi**, **Sonoda**...). Y hay más. Además, tampoco inventó nada nuevo, ya que por aquel entonces ya había unos cuantos autores en yanquilandia que llevaban bastante tiempo dibujando tebeos. No obstante, tampoco hay que quitarle mérito al señor **Tezuka**. Si bien no es el dios, sí que es, posiblemente, el padre del manga japonés. O al menos tal como se concibe el manga hoy en día. Importó, adaptó y popularizó un soporte narrativo cuya importancia actual ha traspasado sus fronteras. Fue capaz de orientalizar un lenguaje, el del cómic, antes que nadie, o, al menos, de la forma más afortunada en su momento. Así mismo, revolucionó el mundo de la animación japonesa, alejándose de las formas impuestas por Disney y dotando a sus películas de ese «algo» que ha evolucionado hasta los animes actuales y que tanto nos gusta a unos cuantos. Y dejó tras de sí algunas obras que se han convertido en clásicos del genero, indispensables en la biblioteca de cualquier fan del manga japonés que se precie. *Tetsuwan Atom*, *Hi no Tori*, y, por supuesto, *Black Jack*, son algunas de ellas.

Puede que de la tres, *Black Jack* no se haya convertido en la más popular. Pero posiblemente sea la más personal de sus obras. **Osamu Tezuka** estudió medicina. Si bien no llega a ejercer, sus estudios dejaron en su interior un poso que evolucionó hasta convertirse en **Black Jack**, Cirujano de lo Imposible (me pregunto qué hubiera pasado si su padre hubiera sido estanquero... ¿Black Jack, Estanquero de lo Imposible? O músico... ¿Black Jack, Flautista de lo Imposible?...).

Black Jack es el nombre del protagonista de la serie. Se trata de un genio de la medicina. Es posiblemente el mejor cirujano que exista. No obstante, la extraña índole de las operaciones que efectúa le hacen trabajar en la clandestinidad, al margen de las miradas de los curiosos. Transplantes de cara y de todo tipo de partes corporales, extracción de quistes parlantes, trepanaciones imposibles, etc., dan una idea de los quehaceres cotidianos de este personaje. Se trata de una especie de doctor Frankestein moderno, que no dice que no a ningún caso a cambio de la suficiente cantidad de dinero. Se nos presenta como un ser misterioso, con un oscuro pasado marcado por algún trágico suceso, tal como refleja una enorme cicatriz que atraviesa su rostro. Su marcada cara hace que, a pesar de su supuesta juventud, denote una solemnidad y una sabiduría inusitada. Sin embargo, a medida que avanza la serie y vamos descubriendo su pasado, comprobamos que Black Jack no es ni mucho menos tan aséptico e insensible como intenta demostrar.

Black Jack no es una de esas obras corales que tanto abundan dentro del mundo del manga, donde sólo mediante la constante aparición de personajes nuevos y variopintos consiguen mantener el interés de una historia muchas veces vacua e intranscendente. *Black Jack* es todo lo contrario. Dos o tres personajes principales, especialmente Black Jack y la «pequeña» Pinoko (recompuesta como un puzzle a partir de sus órganos), conforman el eje fundamental de la historia. Diversos personajes van entrando y saliendo de manera más o menos fugaz. Si bien puede que éstos no tengan más importancia en sí mismos, sí que son un soporte fundamental para ir dotando de profundidad y credibilidad a los principales. Un antiguo amigo, un antiguo profesor, etc., son algunos ejemplos.

El aspecto gráfico tampoco resulta comparable con nada de lo que se edita hoy en día. Tanto el dibujo en sí como las formas narrativas pueden resultar obtusas para el lector acostumbrado al (a veces excesivo) dinamismo impuesto por los autores japoneses actuales. Sin embargo, **Tezuka** es mejor contador de historias que muchos de ellos. Un guión entretenido, a la par que original, y una forma efectiva de plasmarlo en las páginas de su tebeo, hacen a **Tezuka** y a *Black Jack* estar por encima de la media. Indispensable.

Jacobo Molins



CAZADORES DE MAGOS

Una vez aparecido nuevo material recopilado en Japón, Planeta vuelve a la carga con una serie, *Cazadores de Magos*, que, sin ser un bombazo, parece que ha tenido el éxito suficiente por esto lare como para que merezca la pena seguir editándolo. Una serie divertida que ha generado un grupo no excesivamente amplio pero sí fiel de seguidores.

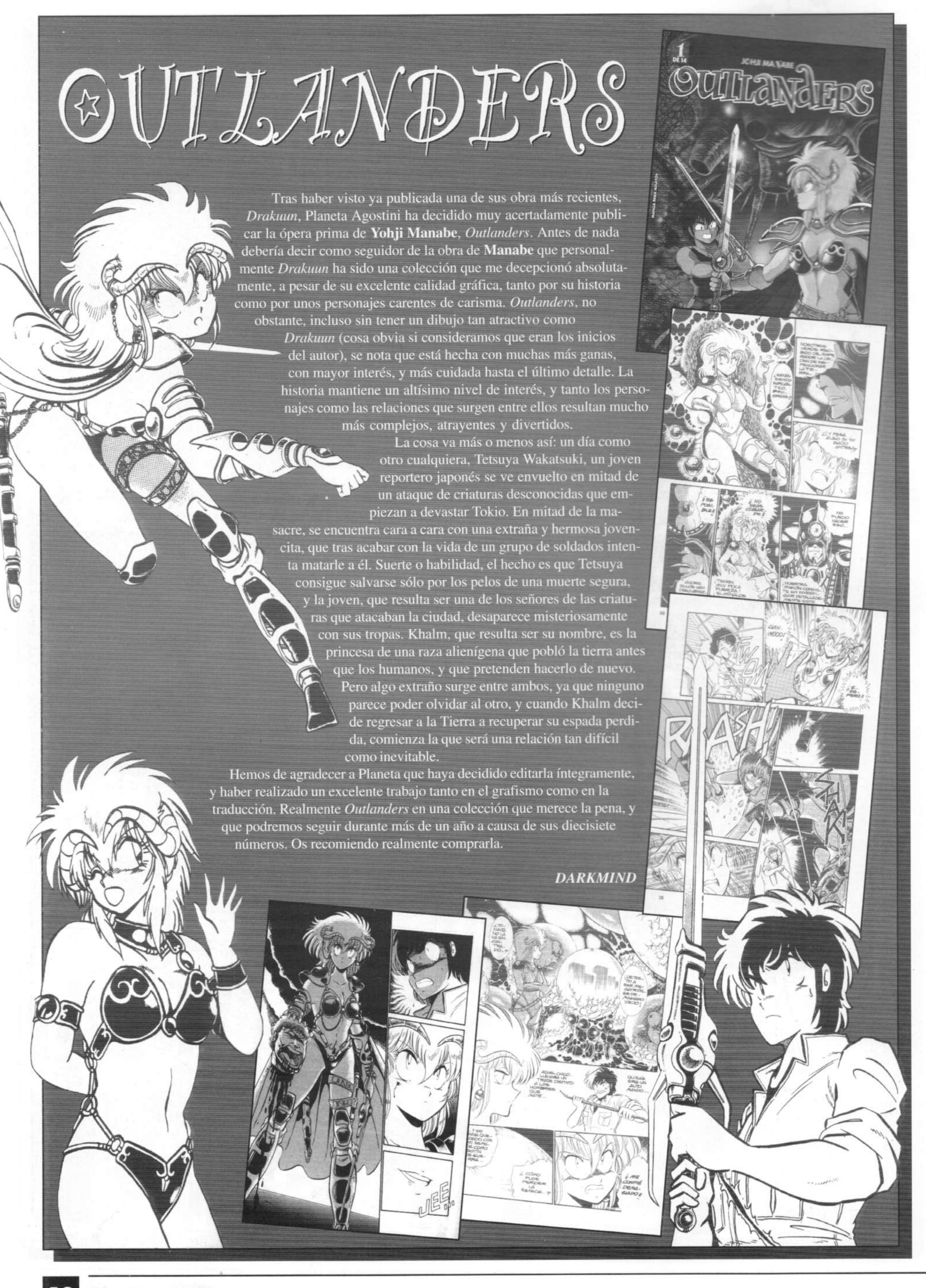
Carrot, Marron, Chocolat y Tira siguen a las andadas. Planeta recompensa así a los fieles seguidores de una serie que combina todos los tópicos del tebeo japonés actual y los extrapola a una especie de mundo fantástico a caballo entre las fantasías de **Tolkien** y las leyendas artúricas. Vamos, que no es la típica comedia estudiantil de despropósitos, pero como si lo fuera. La historia se reanuda haciendo un especial énfasis en un personaje que pasó bastante inadvertido en la primera parte. Se trata de Daughter, la alada y dicharachera discípula de Mam. La posibilidad de no ser la última de su especie le conducirá a un conflicto interno que a la postre pondrá las vidas de sus amigos en peligro.

Por lo demás, la segunda parte sigue los mismos patrones de la primera. Hermano tonto hiperactivo, hermano listo a la par que frígido y dos especies de sadomasoqistas recalcitrantes forman el grupo protagonista de *Cazadores de Magos*. Por no mencionar al cachas rubio. Los guiones se repiten y las situaciones se convierten en constantes deja vù. Sin embargo, a pesar de todo esto, la serie es graciosa. Tan vacua como poco pretenciosa, no intenta engañar con ningún tipo de artificio argumental para dar peso a la historia. Dos y dos son cuatro y basta. Episodios más o menos autoconclusivos se engarzan formando un guión que no deja de ser, cuando menos, ameno. Parece que el escritor **Satoru Akahori** conoce sus propias limitaciones narrativas y no intenta llegar más allá. Por su parte, el dibujo, a cargo de **Ray Omishi**, si bien no es de gran calidad, sí que resulta atractivo a la vista. Una especie de híbrido entre el Shojo manga y manga convencional que resulta bastante atractivo a la postre. Se observa que la dibujante se lo pasa bien con su trabajo, hecho que aunque debería parecer obvio, no siempre ocurre. El resultado es una estética bonita, sencilla, poco detallista pero bastante resultona.

Otro incentivo para seguir la serie es la edición, a cargo de planeta. Tomos que emulan la edición japonesa, una traducción bastante acertada y una reproducción bastante fiel al original son sus señas de identidad. Lo que no quiere decir que los precios dejen de ser prohibitivos. Es una de las consecuencias del oligopolio.

Jacobo Molins





OUTLANDERS

Tras haber visto ya publicada una de sus obra más recientes, *Drakuun*, Planeta Agostini ha decidido muy acertadamente publicar la ópera prima de **Yohji Manabe**, *Outlanders*. Antes de nada debería decir como seguidor de la obra de **Manabe** que personalmente *Drakuun* ha sido una colección que me decepcionó absolutamente, a pesar de su excelente calidad gráfica, tanto por su historia como por unos personajes carentes de carisma. *Outlanders*, no obstante, incluso sin tener un dibujo tan atractivo como *Drakuun* (cosa obvia si consideramos que eran los inicios del autor), se nota que está hecha con muchas más ganas, con mayor interés, y más cuidada hasta el último detalle. La historia mantiene un altísimo nivel de interés, y tanto los personajes como las relaciones que surgen entre ellos resultan mucho más complejos, atrayentes y divertidos.

La cosa va más o menos así: un día como otro cualquiera, Tetsuya Wakatsuki, un joven reportero japonés se ve envuelto en mitad de un ataque de criaturas desconocidas que empiezan a devastar Tokio. En mitad de la masacre, se encuentra cara a cara con una extraña y hermosa jovencita, que tras acabar con la vida de un grupo de soldados intenta matarle a él. Suerte o habilidad, el hecho es que Tetsuya consigue salvarse sólo por los pelos de una muerte segura, y la joven, que resulta ser una de los señores de las criaturas que atacaban la ciudad, desaparece misteriosamente con sus tropas. Khalm, que resulta ser su nombre, es la princesa de una raza alienígena que pobló la tierra antes que los humanos, y que pretenden hacerlo de nuevo. Pero algo extraño surge entre ambos, ya que ninguno parece poder olvidar al otro, y cuando Khalm decide regresar a la Tierra a recuperar su espada perdida, comienza la que será una relación tan difícil como inevitable.

Hemos de agradecer a Planeta que haya decidido editarla íntegramente, y haber realizado un excelente trabajo tanto en el grafismo como en la traducción. Realmente *Outlanders* en una colección que merece la pena, y que podremos seguir durante más de un año a causa de sus diecisiete números. Os recomiendo realmente comprarla.

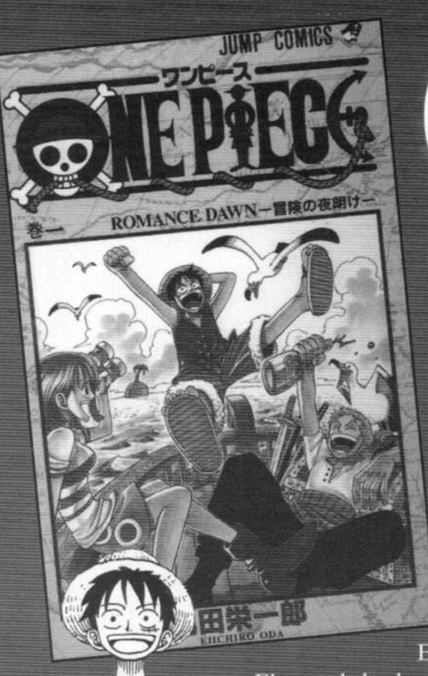
DARKMIND

TRIGUN



Ahora que ha concluido la primera etapa de la colección, podremos realizar una evaluación de la ópera prima de **Yasuhiro Nightow**. *Trigun* es una colección que realmente no goza de un dibujo especialmente atractivo, y que según la opinión de muchos, hay muchas páginas que resultan excepcionalmente liosas, y no consigues entenderlas hasta que no las relees dos o tres veces (o sencillamente, no se entienden). La verdad es que a pesar de su dibujo, la colección empieza muy bien, con un guión divertido y trepidante. El problema es que ahí se acaban las cosas, ya que en los números intermedios o de transición, como quieras llamarlos, el dibujo empeora, y el guión pierde todo su emoción en problemas triviales, que por desgracia carecen ni tan siquiera del humor que tenía al principio. Pero cuando parecía que la historia se iba a repetir una y otra vez de una manera continua y monótona, **Nightow** consigue dejarte con la miel en los labios explicándote que la razón de que Vash siga con vida es porque se juramentó para vengarse del hombre que mató a la mujer que amaba, Rem. Así, su camino, hasta el momento divertido, se cruza con el mensajero Legardt, que le informa que antes de encontrar su muerte contra él, deberá acabar con doce asesinos que se interpondrán en su objetivo. Y entonces... entonces es cuando se acaba la colección. De todos modos, *Trigun* tiene algo especial, que aún sin ser una gran colección, consigue mantener la emoción y hacer que brille entre otras obras. Ahora sólo queda esperar a que Norma continúe su publicación, y podamos saber cómo continúan las desventuras de Vash "la estampida" y sus amigas.

DARKMIND



One Piece



El mito del alumno que supera al maestro parece estar más arraigado en la cultura oriental, y el caso es que es allí donde se dan las mayores muestras de tal fenómeno, que se extiende a todos los campos de las artes y la cultura. El cómic es uno de ellos, y recientemente en el mundo del tebeo japonés hemos podido vivir uno de estos acontecimientos. Sorprendentemente pocos parecen haberse dado cuenta de que en la misma revista donde triunfó *Dragon Ball*, un artista novel gran admirador de **Akira Toriyama** está realizando uno de los mejores tebeos del año. Un cómic de aventuras, original, fresco, bien dibujado y sobre todo, muy divertido. Estamos hablando de *One Piece*, de **Eiichiro Oda**.

El tema de la obra es lo primero que llama la atención, y es que a pesar de la gran diversidad de temas de la que goza el mundo del cómic nipón, hacía tiempo que no se veía un cómic de piratas. Pero es que además, no es un cómic de piratas al uso. La posible perspectiva histórica ha sido completamente dejada de lado, y lo que tenemos es un mundo alternativo inmerso en una serie de licencias fantásticas que le dan a la historia un colorido y una originalidad que hacía tiempo que no veíamos en un manga. Lo cierto es que la libertad gráfica parece ser una consecuencia directa de un estilo que visualmente se parece mucho al de **Toriyama**, a la vez que es uno de los puntos más llamativos de la obra, y lo que le da gran parte de su atractivo. Lo mejor que podemos hacer es ir presentando la historia y sus puntos de originalidad a la vez que contamos de qué va *One Piece*.

Hace muchos años, Gold Roger, también conocido por "El Rey de los Piratas", fue ejecutado. Fue el mayor pirata de todos los tiempos y antes de morir, reveló que la inconmensurable fortuna que había amasado tras largos años de piratería se encontraba escondida en algún lugar y que sería de aquel que la encontrara. Este hecho cambió el mundo y lanzó a miles de atrevidos aprendices de pirata al mar, todos ellos dispuestos a buscarse la vida más o menos, pero con un objetivo principal: encontrar el tesoro de Gold Roger, el mayor pirata de la historia. Y ésto nos lleva a uno de esos barcos llenos de jóvenes y aguerridos piratas, que capitaneado por un pirata llamado Junks el pelirrojo, llega a un pueblo costero en el que vive un chico muy especial, el que será el protagonista de esta historia: Monkey D. Lufy, un niño pequeño que quiere a toda costa convertirse en pirata. Un día, mientras hacen un alto en un pueblo costero, dos hechos importantes ocurren: Lufy se come una fruta mágica que le convertirá en un hombre de goma para el resto de su vida, impidiéndole nadar correctamente, y Junks perderá un brazo intentando salvar a Lufy de una gigantesca serpiente marina. Junks y su tripulación parten, dejando a Lufy en el pueblo, pero no cambiará de idea: se convertirá en el mayor pirata de la historia, en el nuevo "Rey de los Piratas" y encontrará el tesoro de Gold Roger. Diez años después, Lufy comenzará su aventura y conocerá a los que serán sus compañeros de viaje a lo largo de lo que llevamos de serie hasta el momento: se trata de Zorro Nonoroa, un prodigioso espadachín que domina la excepcional técnica de las tres espadas (una en cada mano y otra en la boca) y Nami, experta ladrona que odia a los piratas desde lo más profundo de su corazón pero que aceptará finalmente unirse al pintoresco grupo.

Enfrentamientos con los más temibles y tiránicos piratas de todo el ancho mar serán el tema central de este cómic que ya lleva cuatro volúmenes publicados y que entronca también en este aspecto con la tradición de aventura iniciática y escalafón dramático que dejó *Dragon Ball*, de **Akira Toriyama**, una obra que ha influido mucho a **Eiichiro Oda** para realizar su *One Piece* pero que no le ha restado ni un ápice de originalidad ni de buen hacer, y que de hecho se ha nutrido de sus aspectos positivos para realizar el que puede ser uno de los bombazos de los próximos años en el mundo del cómic japonés.



Luis Alís

One Piece
© Eiichiro Oda/Shueisha

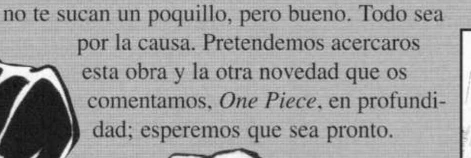
Gyakkyoh Nine

Una de las reediciones más esperadas de este verano en Japón ha sido la versión especial en gran formato de uno de los mangas más espectaculares de **Kazuhiko Shimamoto**: *Gyakkyoh Nine*, la paranoica, estrafalaria, exagerada y descabellada historia de un equipo de béisbol de un instituto que intentará de cualquier forma llegar al Koshien, el estadio de Kobe donde se juega la final del campeonato nacional de béisbol entre institutos.

Podría decirse que quien conozca la obra de **Shimamoto** reconocerá los tópicos que han dado ese estilo característico a sus obras, pero estamos hablando de un artista completamente desconocido en occidente, y mucho me temo que precisamente por eso: sus tebeos son tan "japoneses" que no han causado ningún interés en el extranjero, y me temo que en gran parte porque son incomprensibles para un público poco versado en temas como el honor de los machotes deportistas nipones, el espiritu de superación llevado hasta extremos caricaturescos y toda la parafernalia de "luchar hasta el final", "no desfallecer en los objetivos propuestos cueste lo que cueste" y todo ese folclore japonés que tan arraigado está en su cultura.

Se suele decir que la historia es lo de menos, pero aquí resulta especialmente evidente: los duros esfuerzos de un grupo de béisbol para alcanzar la final, Y NADA MÁS. Es decir, no hay comedia estudiantil, no hay delicados romances ni enamoramientos y de hecho es realmente complicado si no imposible ver a los personajes con otra vestimenta que no sea el uniforme. Dentro de este micromundo vamos a ver lo normal: regañinas del entrenador, entrenamientos sobrehumanos, y un ambiente de exageración y de storytelling llevado al límite que hacen de ésta una obra excepcional, grandiosa y entretenida como pocas por lo peculiar de su forma de contar y por lo delirante de su ambiente.

La reedición de *Gyakkyoh Nine* consta de cuatro tomos de más de trescientas páginas y un tamaño considerablemente mayor a los típicos tomos recopilatorios, con las portadas redibujadas para la ocasión por el propio **Shimamoto**. Eso sí, cada tomo sube a sus buenos 980 yens, que quieras que no te sucan un poquillo, pero bueno. Todo sea por la causa. Pretendemos acercaros esta obra y la otra novedad que os comentamos, *One Piece*, en profundidad; esperemos que sea pronto.



Luis Alís



RECORD OF LODOSS WAR (I)

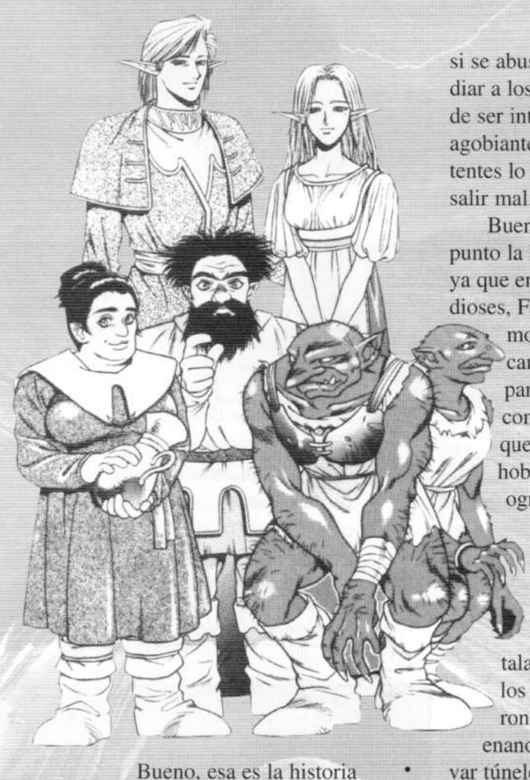
Como comenté el mes pasado, vamos a dedicar los próximos números a repasar el sistema de rol japonés que más éxito ha tenido en la historia del país del sol naciente desde el nacimiento del rol como se conoce. Con motivo de la reedición revisada del sistema, lo veremos con profundidad hasta que podamos jugar básicamente con él.



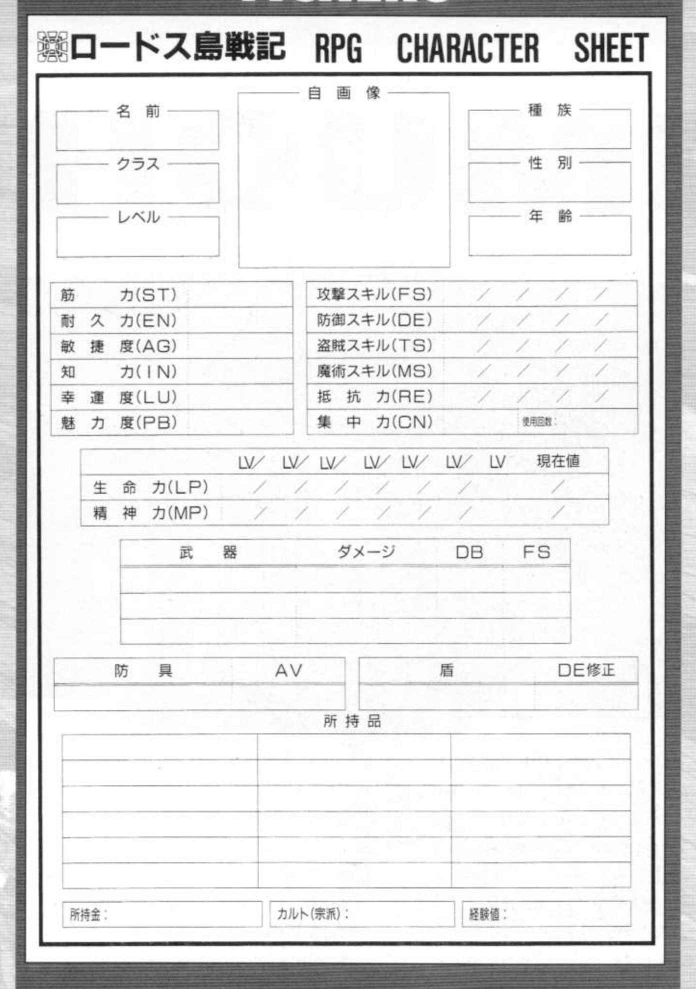
Antes de nada, en este primer artículo deberíamos ambientar correctamente el mundo de Lodoss. Probablemente, muchos de los jugadores de rol aficionados al manga que lean estas líneas se conocerán sobradamente la historia de Lodoss, pero hay muchas cosas que se pasaron por alto tanto en el manga como en la OVA.

Empecemos. Al principio en el universo no había nada, en el sentido literal de la palabra, salvo un gigante durmiendo. Al despertar, se dio cuenta de que estaba solo y decidió crear algo. De sus manos aparecieron dos criaturas en las que dividió su alma. Sus nombres eran Falis y Faralis, dioses de la luz y la oscuridad respectivamente. Del resto de su cuerpo surgieros nuevos dioses, el mundo y las razas que lo poblaron. Y así, una vez que utilizó hasta el último pedazo de sí, el gigante murió en paz. Las razas, jóvenes e ignorantes, eran los nobles elfos, los creadores enanos, los divertidos graslaners, los poderosos dragones y los últimos en nacer, y por lo tanto los seres más jóvenes de la creación, los humanos. Los dioses, en su mayoría, caminaron entre ellas y las observaron curiosos, intentado ayudar o aprovecharse de ellas según el caso, y se llamó a este periodo la Era del Despertar. Pero en las tinieblas la oscuridad final comprendió que ella y la luz no podían coexistir en el mismo mundo, y Faralis alzó su espada desafiando a su hermano Falis junto a las deidades oscuras que le apoyaron. Los dos bandos se enfrentaron, cada uno con un ejército de diez mil dragones a su servicio, y comenzó una guerra que dividió en dos los cielos y ante la cual las criaturas del mundo no pudieron hacer más que observar. Allí encontraron la muerte ambos hermanos, cada uno destruido por el poder del otro. Así, en el momento culminante de la lucha, las dos últimas diosas se enfrentaron por el destino de la creación. Marfa, diosa de la creación, y su opuesta, Kardis, diosa de la destrucción, midieron sus fuerzas mermadas donde también encontraron la muerte. Pero Kardis, al ver que iba a morir, maldijo la tierra y el destino de sus habitantes, a lo que Marfa respondió separando la tierra maldita del resto antes de que se extendiera la maldición. El cuerpo de Kardis fue convertido en piedra y cayó sobre el terreno separado, y allí donde cayó se formó una nueva isla. Ese pedazo de tierra formó un nuevo continente, al que se llamó Lodoss, que significaba Isla Maldita, y a la segunda isla donde cayó Kardis se la llamó Marmo, la Tierra del Mal.





FICHERO



ロードス島戦記 RPG CHARACTER SHEET

名前	自画像	種族
クラス		性別
レベル		年齢

筋力(ST)		攻撃スキル(FS)	/ / / /
耐久力(EN)		防御スキル(DE)	/ / / /
敏捷度(AG)		盗賊スキル(TS)	/ / / /
知力(IN)		魔術スキル(MS)	/ / / /
幸運度(LU)		抵抗力(RE)	/ / / /
魅力度(PB)		集中力(CN)	使用回数:

	LV/	LV/	LV/	LV/	LV/	LV/	LV	現在値
生命力(LP)	/	/	/	/	/	/		/
精神力(MP)	/	/	/	/	/	/		/

武器	ダメージ	DB	FS

防具	AV	盾	DE修正

所持品

所持金: カルト(宗派): 経験値:

Bueno, ésta es la primera hoja de la ficha original de rol de *Lodoss*. Como prodréis ver, se parece bastante a una de D&D, con sus características modificadas. En un principio podéis usarla para crear los personajes que veremos en el próximo número (sí, ya lo sé, es pequeña, pero se puede ampliar).

Bueno, esa es la historia de la creación del mundo de Lodoss, y a partir de este momento es cuando, como master (o jugador, según el caso), has de decidir si jugar en la misma isla de Lodoss o en el continente central. La posibilidad de jugar en el continente es muy interesante, ya que al estar menos definido que Lodoss, te da más posibilidades de innovar y más libertad en el guión (por si alguien no lo sabe, las historias del continente aparecen recogidas en la OVA *The Weathering Continent*). Pero jugar en Lodoss también tiene su encanto. Las personas son libres de llegar hasta Lodoss desde el continente, pero nadie que entra es capaz de salir, por lo que la sensación de claustrofobia que se crea en Lodoss produce un estado de ansiedad a los jugadores. Además, la idea de que su destino está maldito es muy interesante, pues permite crear epopeyas en las que tienes que luchar contra cosas que de por sí siempre se te escapan de las manos. Ojo, la idea es interesante por ambientación, pero si se abusa de ella para fastidiar a los jugadores, en lugar de ser interesante se torna agobiante, pues sabes que intentes lo que intentes te va a salir mal.

Bueno, a partir de ese punto la historia se complica, ya que en la guerra de los dioses, Faralis y su hueste modificaron a grandes cantidades de criaturas para que les sirvieran como ejércitos, por lo que los goblins, hobgoblins, gnolls y ogros comenzaron a poblar el mundo. En Lodoss, el 90% de la sociedad era humana, y los escasos elfos decidieron instalarse en el bosque de los espejos, donde crearon su nuevo hogar. Los enanos comenzaron a cavar túneles por debajo de la isla esperando encontrar una manera de abandonarla, mas finalmente decidieron usar estas grutas como su reino privado. Pero también hubo un cambio más: los pocos elfos que vivían en Marmo empezaron a verse modificados por la presencia de Kardis. Su piel se volvió oscura y su pelo blanco. Así fue como nacieron los primeros elfos oscuros.

El tiempo transcurrió veloz, y 4600 años tras la Guerra de los Dioses, Lodoss, que había estado sumida en interminables guerras internas, fue finalmente unificada por el reino de los magos, liderados por el hechicero Duke Sarvan. Durante años, mantuvieron un reinado de paz y armonía dedicado a la meditación y al estudio, pero como la historia demuestra, la felicidad no puede durar demasiado en Lodoss y el reino de la magia cayó bajo el ataque de hordas de bárbaros que se unieron a un ejército que provenía del gran continente. Finalmente, Lodoss quedó dividida en siete provincias independientes, enzarzadas en continuas disputas entre ellas hasta el despertar de Kardis 30 años antes del momento actual de la historia, quien fue derrotada por la unión de los siete héroes legendarios. A partir de ese momento, Valis se convirtió en la provincia más importante de Lodoss, y el rey de Valis se convirtió en el rey más importante con la capacidad de decidir como juez y mediador con los otros reyes (salvo Marmo, que era independiente). Es entonces cuando suceden los sucesos acontecidos en la OVA, que acaban con el debilitamiento de Valis como capital suprema de Lodoss, y con el poder militar de Marmo menguado hasta el infinito. La situación (que son los sucesos que narra la actual serie de televisión de *Lodoss*) es dura, y se están reconstruyendo todo lo destruido tras la conquista de Marmo. Las criaturas oscuras se hayan extendidas por toda la isla, ya que los ejércitos de Marmo se desperdigaron y realizan aún continuas incursiones en pueblos y ciudades. Son tiempos oscuros, y se necesitan nuevos héroes...

Bueno, aquí o en cualquier punto de la historia narrada es un buen momento para empezar las aventuras de una partida o campaña. La verdad es que visto lo escrito, ha quedado bastante pobre con respecto a la compleja historia que tiene Lodoss, pero el espacio no me permite más y tengo que empezar a explicar las reglas en el próximo número así que, de momento, se acabó la ambientación general de Lodoss. Qué demonios, hay que tener imaginación.

DARKMIND



¡MUCHO OJO!



Uno de los últimos pasos para concluir la figura, en mi opinión uno (si no el que más) de los más importantes y definitivos.

Los ojos van a dar vida, carácter y expresión, ya no a la maqueta, sino al personaje retratado. Por cuidados que sean los detalles del modelo, por meticulosos que hayamos sido al trabajar la pieza, nos encontraremos ante un dudoso acabado si no conseguimos el adecuado pintado de los ojos.

Como por todos (incluso por esos que no han visto una OVA ni de lejos) es sabido, "todos los dibujos animados japoneses son iguales: boca y nariz pequeñas y ojos grandes y con muchos brillos". Cuando nos ponemos a pintar figuras (o revisamos las hojas de estilo), nos damos cuenta que esa generalización está bastante lejos de la realidad. Bueno, y si hemos visto dos mangas diferentes y tenemos dos dedos de frente, también. Los ojos de cada personaje son absolutamente un mundo aparte en cada caso particular. Y no obstante, sí existen unas pautas básicas recomendables para pintarlos con resultados más que satisfactorios.

Antes de empezar es imprescindible tomar como modelo una ilustración del personaje, para fijarnos en los colores y las formas y tomarlo como ejemplo a seguir. Comenzamos: los ojos serán lo último que se pintará de la cara. No importa si el color carne de la cara ha sobrepasado en algún momento su espacio, ya que el primer paso es dar una capa de blanco mate al área de los ojos que los delimitará claramente. Un factor absolutamente recomendable, por el realismo que proporciona, es dar un pequeño toque de sombra gris muy suave (supuestamente del párpado) en la parte superior del globo ocular. Proporciona unos resultados generales realmente profesionales.

El siguiente paso es el de dibujar el iris, que define la dirección de la mirada. Para evitar miradas cuando menos estrábicas (que además es de lo más común), se recomienda dibujar el iris muy suavemente con un lápiz fino, lo cual nos dará la oportunidad de rectificar nuestros errores con un trocito de goma de borrar. Tras la prueba, podemos repasar el lápiz con pintura negra mate y un pincel muy fino. Aprovecharemos para marcar las pestañas y el pliegue de los párpados. Ni que decir tiene que el pulso ha de ser de lo más preciso.

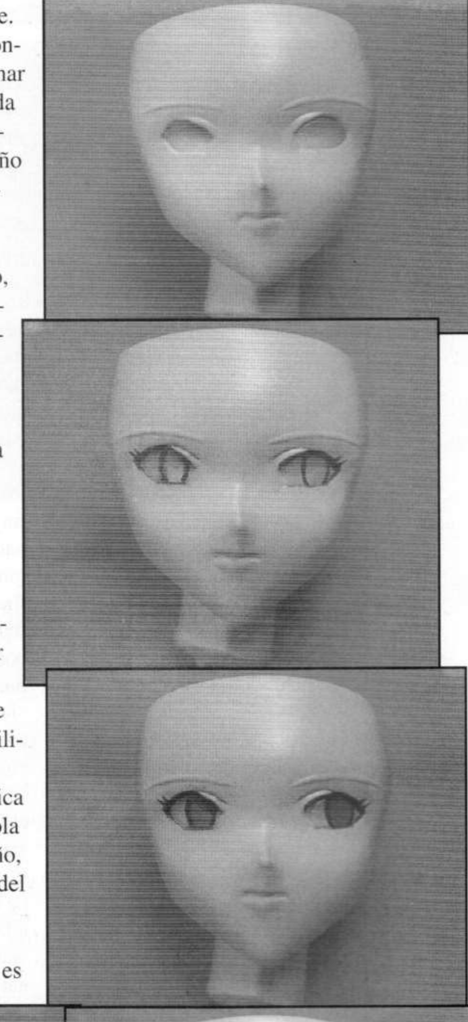
Ahora debemos dar color al iris, y después de dejar secar la pintura, a la pupila. Podemos repetir el proceso del dibujado a lápiz para evitar tragedias antes de aplicar la pintura, en este caso negro mate.

La fase final consistirá en proporcionar esa expresión de vida en la mirada, tan característica, con un pequeño proceso de sombras y brillos. El sistema requiere pintar una sombra con el color del ojo oscurecido o, en según que casos, incluso negra, en la parte superior del iris. En cuanto al brillo, se pintará siempre con blanco mate y se situará en la parte opuesta a la dirección de la mirada.

Prohibido, y digo PROHIBIDO, utilizar pinturas satinadas en los ojos, porque lo que conseguiremos es hacer reflejar en ellos la luz natural, provocando la mayoría de las veces una incompatibilidad con los brillos.

Ésta es la técnica básica que se seguirá, adaptándola en cada caso según tamaño, sombras, brillos y forma del ojo del personaje, pero siendo la misma en cualquier caso. Y a ver quién es el guapo que después de pintar los ojos de una figura de Ayanami, otra de Ranma y otra de Candy , vuelve a decir que "todos los dibujos animados japoneses son iguales". ¡Amos, hombre!

Gabri del Río





por Sugoi Ochinko y Takeshi Kakeru

MODELOS A SEGUIR

Tifa Lockheart del juego *FFVII.*
(1/8, 160 mm) Kotobukiya. ¥7.800

Una figurita de las fáciles para principiantes: Tifa, protagonista del videojuego más famoso del último año, moldeada en una figura con sólo 11 partes, con un esquema de pintura bastante simple, y a precio relativamente asequible. Ninguna postura especial, bastante estable, resulta ideal para ponerla en la cabecera de la cama o en un lugar bien visible al lado de la consola o similar. Si queréis iniciaros en ésto de las resinas, ésta es un buen comienzo, pero por lo demás, sólo recomendable para fans del personaje o el juego (que los hay, y muchos), porque por ese precio hay figuras mucho mejores.

Gundam RX-78 GP02A Physalis de la OVA*Gundam 0083.*
(1:100, — mm) Bandai. ¥4.000.



Para no olvidarnos de las maquetas de siempre (o plastic kits para los puristas), Bandai nos trae una a-lu-ci-nan-te: el GP-02, uno de los ejemplares más espectaculares de toda la saga. A una escala 1/3 mayor que la habitual (pertenece a la serie de kits *High Grade*), y sin comparación con la que os comentábamos el nº pasado del GP03, ya que aquella era de resina y valía cien mil pelas, es quizá uno de los modelos más interesantes para todos aquellos fans de *Gundam* que no se atreven todavía con las resinas, o que no pueden gastarse las diez o doce mil cucas que cuestan. Por unas seis mil al cambio, envío incluido, es baratísima, superdetallada, y encima el escudo es de quita y pon. ¿Qué mas se puede pedir?

Sheila Mars y Matilda Ajian de la serie *Mobile Suit Gundam*
(1:6,260 mm) Marmit. ¥7.800 (vinilo)-¥5.800 (kit)

Adoptadas como mascotas de la última JAF-CON, las veteranas protagonistas de la serie original de *Gundam*, con sus uniformes de la UNT y Zeon, se presentan en forma de figuras de vinilo para deleite de todos aquellos que asistieron a la famosa convención, y también para cualquier fan de la ya veterana serie que quiera tener un pequeño flashback cada vez que les ponga la vista encima. También hay una versión en kit a menor precio para el que lo prefiera, así que nadie puede quejarse de que el material no le gusta porque hay donde elegir. Si alguien se va a Japón en los próximos meses, puede aprovechar para pasarse por cualquier tienda de la cadena *M's nap*, donde ya se pueden encontrar a un precio bastante comedido.

Hakaider de la serie *Hakaider*
(sin escala,400 mm) Kaiyodo. ¥25.000

Nos resistíamos a poner esta figura porque aún no había salido a la venta, pero al final la tentación ha sido demasiado grande (40 cms. de tentación) y no lo hemos podido evitar. Se trata de uno de los próximos lanzamientos de la casa Kaiyodo y es una enorme figura de vinilo del protagonista de *Hakaider*. La relativa comodidad de las figuras de vinilo a la hora de montar, la escasa o nula necesidad de pintarlas, y el impresionante tamaño que suelen alcanzar a un precio relativamente reducido las convierte en objetos siempre apetecibles. ¿No os parece?

King Jeider de la serie *Gaogaigar.*
(sin escala, 170 mm) Kaiyodo. ¥12.000

Dentro de su serie *Super Robot Museum*, la casa Kaiyodo saca al mercado dos nuevas figuras de resina que se suman a la reciente avalancha de kits y resinas sobre la serie *Gaogaigar* que aparecen de la mano de diversas marcas. En este caso se trata de dos resinas del robot Jeider y su transformación en King Jeider, respectivamente. Su precio algo elevado para su tamaño se justifica seguramente por el gran detalle que su modelador **Masahisa Yamaguchi** ha logrado imprimirle, y la verdad es que el robotito es lo bastante espectacular como para valer su precio. De todos modos, tiene 47 piezas para montar, así que lo aconsejamos sólo para iniciados en esto de las resinas.

Casco T.D.F. Oficial de la serie *Ultra Seven.*
(1/1, — mm) Tsuburaya Productions. ¥380.000

Aparece en Japón, en conmemoración del 30 aniversario de la legendaria *Ultra Seven*, una serie limitada y numerada de réplicas exactas hasta el más mínimo detalle de los cascos que llevaban los protagonistas, por supuesto firmadas y con certificado de autenticidad. Sólo para japos freaks sin ninguna esperanza de redención, o para magnates de la industria que hace treinta años jugaban en la calle con una cacerola en la cabeza imitando a sus héroes, y ahora tienen la oportunidad de tener los auténticos.

QUE LO SEPAS



-Bandai acaba de anunciar que esta trabajando en dos nuevos juegos, el primero de Space Ship Yamato, que aparecerá para la Playstation y el segundo es Ultraman Battle Colection para la Nintendo 64.

-Vap esta trabajando en un juego que mezcla elementos de aventuras con las carreras de los ultimos simuladores de coches tridimensionales basado en la conocida serie Cyber Formula. Se espera su aparicion para esta primavera.

-Capcon ha anunciado la aparición del Marvel Superheroes Vs Street Fighter para la Playstation de Sony, que promete estar mucho mejor convertida que el primero. Además, ha anunciado que, debido al poco éxito de ventas que tiene últimamente la Sega Saturn, el Street Fighter Zero 3 no sera convertido a este sistema, y se centraran a partir de ahora en la Dreamcast.

-SNK anuncia la esperada continuación del Gekka No Kenshi (Last Blade 2), que introducirá tres nuevos personajes, nuevos sistemas de juego y todos los escenarios redibujados.

-Nintendo confirma la aparición de Pikachu Genki Dechu para este invierno. Al parecer, incluirá un complemento que permitirá hablar con Pikachu y que este te responda ordenes simples, y que te responda (como - Pikachu….¡Petame!-).

Ask esta trabajando en la secuela de su famoso simulador de amor basado en el manga Boys Be. El juego se titulará originalmente… Boys Be 2nd



THE KING OF FIGHTERS KYO

lucha llevada al rol

El *King of Fighters* ha sido la saga de juegos de lucha de SNK que mayor éxito ha obtenido. Desde su inicio en 1994 tuvo una excepcional acogida al reunir a los luchadores de sus juegos más exitosos. Allí se introducía a un nuevo protagonista, representante de Japón, Kyo Kusa-nagi. El 94 fue pensado con un guión rápido y fácil: pero entrega a entrega se fue complicando la historia, introduciendo a un antagonista, Iori Yagami, y un misterio a descubrir, el poder de Orochi que se resolveria finalmente en el 97. Así, **Masato Natsumoto** (conocido autor de la nueva saga de *Lodoss*) empezó a hacer un manga basado en el *'96*, y tuvo tanto éxito que la propia SNK uso sus diseños para hacer un juego de rol el *King of Fighters Kyo*, abarcando la conclusion del *'97*.

DATOS

Título: The King Of Fighters Kyo
Precio: 5.800¥
Compañía: SNK
Plataforma: PlayStation
Tipo: RPG
Nº de Jugadores: 1 ó 2



La historia nos narra que hace 1600 años apareció una criatura con el poder de un dios, Yamata no Orochi. Durante dos siglos se alimentó del odio de los hombres, y para que su resurrección fuera completa, antes debían ser sacrificadas ocho doncellas Kushinada.Pero tres familias le detuvieron y le condenaron a las sombras, Kusanagui, Yata y Yashakami (que quedaría impregnado por la sangre de Orochi, convirtiendose en los Yagami, enemigos de los Kusanagui). Ahora, tras dos *KOF* enfrentándose, los últimos descendientes de los clanes deberán unirse para detener la resurreción de Orochi.



CHEATER!!

Una vez te hayas acabado el juego habiendo completado el escenario de Asia con un mínimo de nivel 10 con Kyo, en la pantalla de selección de personajes, pon el cursor encima de Chris, y pulsa L1+L2+R1+R2. Todos los personajes del juegos serán ahora jugables, incluyendo el mismísimo Orochi.

del día, conocerás a todos los personajes de la saga (más otros creados exclusivamente para el juego. El sistema de combate funciona por turnos, en el que gana es el que realiza el golpe más rápido, (uno de los mayores defectos del juego, ya que se olvidan todos los demás factores, como la utilidad de los golpes en sí). Los combates se hacen un poco aburridos, aunque se han añadido animaciones en los especiales para mejorarlos. Las charlas están habladas, y la música es bastante decente. En sí el juego está bastante bien, sobretodo para los aficionados a la saga. Lástima que jamás llegará a España.

La estética del juego es simple, encarnas a Kyo a treinta y un días del comienzo del torneo, y debes conseguir compañeros que deseen acompañarte a participar en el *KOF*. Así, según tus acciones, que irán consumiendo horas

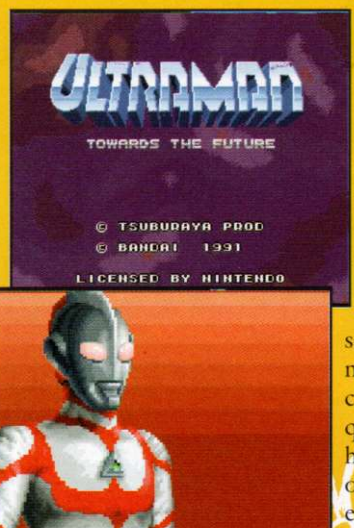
DARKMIND

EN FIN, QUE..

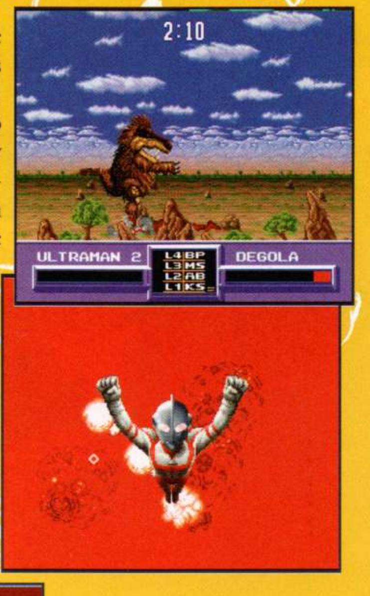
			GLOBAL
Jugabilidad	●●●●●●●●●●	60%	70 %
Sonido	●●●●●●●●●●	80%	
Gráficos	●●●●●●●●●●	70%	

❖ Menos de 32 ❖

ULTRAMAN



Bandai es una compañía especialmente famosa por adaptar todo tipo de manga y anime de éxito, y cómo no, también cualquier sentai que merezca realmente la pena. De entre todas las series de sentai, la que sin duda más veces se ha visto adaptada es el archiconocido *Ultraman*. Este juego, el séptimo que salió al mercado entre un sistema u otro, es un juego de lucha que confirma la regla de que ningún juego de *Ultraman* ha merecido jamás la pena. El objetivo, clásico y monótono, es encarnar a Ultraman y derrotar uno tras otro a todos los monstruos de pesadilla que van apareciendo. Los golpes son tan simples como malos: un botón para puñetazo, uno para patada, uno para saltar y otro para realizar ataques especiales. Éstos variarán según la potencia energética que tengas acumulada, que se cargará por sí misma por tiempo, y podrás seleccionar entre cuatro ataques distintos que realmente no son más que cuatro rayos de un color distinto cada uno, que obviamente quitarán más vida según la potencia del mismo. Así, deberás quitarle toda la vida al monstruo de





turno hasta que aparezca un mensaje en pantalla indicando que ya puedes destruirlo, momento en el que podrás usar el ataque de nivel cuatro (el clásico rayo destructor de Ultraman) con el que acabarás definitivamente con tu enemigo. Así, un monstruo tras otro (la mitad de los cuales repetidos) se nos enfrentarán hasta cansarnos o acabar el juego. La jugabilidad, más que triste, es penosa, y el detalle de que al menos pudieras elegir un monstruo (o tan siquiera cubrirte) sería muy de agradecer. En sí un juego triste que por suerte jamás llegó a nuestro país.

DARKMIND



Slayers

Lina Inverse: la "Spice Girl" de la magia

Ya sé que esta introducción va a empezar de una forma muy predecible, pero ciertamente es un dato que llama la atención. Y es que frente a lo tradicional y habitual, que es que los animes famosos se basen en mangas, en este caso la saga *Slayers* y las aventuras de Lina Inverse se basan en una colección de novelas de género fantástico, más concretamente de espada y brujería.

Recapitulemos un tanto. Esta espectacular serie de animación japonesa que desde hace poco tiempo los responsables de la TVE se han decidido a ofrecernos y que en Japón es ahora mismo la serie más popular, nació de la mente de un escritor. **Hajime Kanzaka**, que es un reputado escritor de novelas de de entretenimiento, comenzó a principios de los 90 a publicar por entregas en la revista Dragon Magazine una historia acerca de una maga adolescente, hiperactiva y poderosa, de nombre Lina Inverse. El encargado de ilustrar el relato fue **Rui Araizumi**. La semilla ya estaba plantada, y es que al principio parecía que *Slayers Special* (que así se llamaba la primera serie de novelas publicada) pasaría sin pena ni gloria como otras muchas por las páginas de la Dragon Magazine. Pero la magnética personalidad de Lina Inverse, un ser ficticio en un mundo de pura aventura, lo interesante de la trama y las atractivas y llamativas ilustraciones de **Araizumi** le dieron la oportunidad de seguir. Tras los episodios cortos autoconclusivos que componían la serie *Slayers Special*, comenzó a publicarse la novela *Slayers*, una serie de argumento serializado y que cada mes iba avanzando poco a poco. Las novelas siguieron publicándose, la popularidad siguió creciendo y llegó un productor interesado en realizar una serie de animación. Dicho y hecho, en Mayo de 1995 se estrenó la primera serie de animación de *Slayers*. Lo cierto es que la serie tuvo su público pero pasó sin hacer mucho más ruido. Era un momento realmente difícil en la TV nipona: el shojo anime de fantasía *RayEarth* basado en un manga de **CLAMP** y la space opera *Macross 7* arrasaban sin ningún tipo de contemplación para con las otras series. Fue algo más de un año después cuando se secueló la serie, esta vez cambiando el título a *Slayers NEXT*. Esta entrega fue la que se basó en los hechos de la novela *Slayers* propiamente dicha, que había cosechado más popularidad que su anterior



homónima en las páginas de la Dragon Magazine y que devino en un seguimiento mucho mayor y el auténtico punto de partida a la popularidad de este anime. *Slayers NEXT* cuenta ya con la presencia de la carismática Naga, esa maga oscura y jocosa que calza dos globos inconmensurables y flotantes como glándulas mamarias, y que ha sido uno de los pilares básicos de la popularidad de este anime

junto con la delirante personalidad de Lina. Fue a partir de aquí cuando los personajes de **Kanzaka** y **Araizumi** comenzaron a gozar de la popularidad que hoy día disfrutan y cuando *Slayers* comenzó a convertirse en lo que es hoy, el anime más popular en Japón—en dura pugna, eso sí, con *Nadesico*—.

La letra con sangre entra

Lo cierto es que es difícil seguir la pista, ya que cuando la leyenda de *Slayers* comenzaba a cimentarse se trataba de un fenómeno muy muy limitado al ámbito de la revista Dragon Magazine de la editorial Fujimi Shobo. Ya sabemos que somos muy pesados hablando sin cesar de la revista esa de las narices pero es que es cierto. *Slayers* comenzó siendo una más de las decenas de series novelizadas que aparecen en las páginas de esta revista, que es una parada imprescindible para todos aquellos interesados en las novelas de fantasía, espada y brujería, rol y similares que más pesan en el panorama japonés. Las primeras ediciones de *Slayers* no estaban ilustradas por **Araizumi** sino que muchos otros ilustradores dieron forma a los personajes de **Kanzaka**, entre otros **Omoiataru** o **Michiko Sheina**, todos ellos dibujantes habituales de la Dragon y estrechamente relacionados con el mundo de la fantasía y el rol japonés. Fue más o menos en 1993 cuando **Kanzaka** y **Araizumi** comenzaron a publicar su obra en la Dragon. La historia se planteó desde los patrones de la típica fantasía nipona de espada y brujería, pero el talento de **Kanzaka** resultó en unos personajes con gancho y muy atractivos para el público. Desde el principio se trazaron dos líneas argumentales diferenciadas, ciertamente caprichosas y algo liantes pero que igualmente fueron recibidas con agrado por los lectores de la Dragon. Por una parte, *Slayers Special* se componía de aventuras mensuales autoconclusivas que después se englobaban en los volúmenes recopilatorios bajo ese título general pero manteniendo la identidad de la aventura. Por el otro lado se publicaba *Slayers*, serie planteada con un argumento continuado que también se iba publicando en volúmenes. En líneas generales y para que os hagáis una idea, hasta el momento han aparecido ya 12 novelas de *Slayers*, 12 novelas de *Slayers Special*, y 2 mini novelas de *Slayers Delicious* (que también siguen el hilo argumental de *Slayers Special*), así como 6 libros de juego de rol de *Slayers* basados en el popular sistema de rol japonés MAGIUS (Multiple Assignable Game Interface for Universal System).



La primera serie de relatos, *Slayers Special*, básicamente cuenta las aventuras de Lina Inverse y de Gawley; Naga sólo aparece en las entregas seriadas de *Slayers*. Y precisamente en la primera entrega *Slayers Special* se basó la primera serie de animación, *Slayers*, que es precisamente la que podemos ver los fines de semana en TVE.



¡Mamá, en la tele salen unos magos esquizofrénicos! Calla, niño, y sigue abrasando al abuelo con el hechizo de llamas malditas

Parece que TVE se ha animado a ofrecernos una buena selección de anime.

Además de *Marmalade Boy* todos los días, la primera serie de *Slayers* se está emitiendo los domingos por la mañana, en un horario indeterminado entre las 9:30 y las 10:00 de la mañana. De cualquier forma, los sabados también convendría estar atentos... por si las moscas. La serie que se está emitiendo actualmente es *Slayers*, la primera serie que se pasó en Japón y que obtuvo un éxito bastante discretito. Esta serie se basa en la primera serie de novelas *Slayers Special*, y como se ha dicho ya, los protagonistas son Lina y Gawley: de ahí que en la versión de TVE el título haya cambiado de *Slayers* al nombre de los protagonistas: *Reena y Goudy*. La diferencia de los nombres es considerable, pero por lo menos suenan igual y no son *Sabrina y Jonathan**, no sé si me explico.

Dado que han comenzado por la primera serie podríamos ser ¿optimistas? y esperar que hayan adquirido los derechos de las otras dos entregas animadas basadas ya en la novela oficial *Slayers*. La siguiente se titula *Slayers Next*, y fue emitida en Japón desde 1996 a 1997. Esta serie ya contaba con la aparición de Naga y obtuvo un considerable éxito. En 1997 se estrenó *Slayers TRY*, que es la más reciente de las series (finalizó este mismo año). Además hay ya estrenados cuatro largometrajes: *Slayers*, *Slayers Return*, *Slayers Great* y *Slayers Gorgeous*, el último, que fue estrenado este pasado mes de Agosto y todavía se puede ver en algunas salas de cine japonesas. Ya puestos, las películas perfectamente podrían pasarse bien por la propia TVE o bien ser editados por Manga Films. ¡Hala, alegría! Hay sólo tres episodios emitidos y yo ya he apañado todo el plan para que aparezca en España. Bueno, como podéis comprobar, esnifar tiza conlleva estos graves efectos secundarios.

Concluimos el apartado de anime basado en *Slayers* comentando la existencia de una OVA de 3 episodios titulada *Slayers Special*, basada en la serie de novelas del mismo título, que salió a la venta hace ya dos añetes; por cierto que se anuncia una nueva OVA titulada *Slayers Excellent* que comenzará a comercializarse a finales de este mismo mes de Octubre.

El manga también se las trae

Cualquier avezado editor de manga español habrá sospechado que con un poco de suerte, *Slayers* podría convertirse en

Slayers



un fenómeno que, aunque a escala menor, fuera comparable al de *Dragon Ball*. No olvidemos que fue la televisión la que colocó muy hondo un Son Gokuh en los corazones de muchos de los actuales fans del cómic japonés que tenemos en nuestro país, y la causante de que *Dragon Ball* se siga vendiendo como si los cuadernos fueran gratis... como así fue si os paráis a pensarlo...

Lina me la pone fina

El imparable éxito de *Slayers* en Japón ya llamó la atención de los fans norteamericanos, donde la primera serie en su totalidad y el primer largometraje ya han sido distribuidos en formato de vídeo, y próximamente *Slayers NEXT* y *Slayers Special* (la OVA) también se pondrán a la venta. Se trata de una muestra más del potencial de esta serie. Si a los americanos les gusta, es de suponer que aquí también puede tener popularidad: no hay más que ver la cantidad de caspa americana que deglutimos alegre y despreocupadamente cada día. Menos mal que tienen más cosas buenas, que si no... bueno, a lo que íbamos: *Slayers*. Que la serie está muy chula. Que estamos contentos de que haya una nueva oportunidad para el mercado del cómic y la animación japonesa. Que esperamos que de ésta quede de una vez asentado. Y que queremos poder vivir de ésto. O al menos eso me gritan una serie de energúmenos vociferantes que me rodean.

Luis Alís



Una vez cosechados semejantes éxitos en tantos campos, no era de extrañar que acabara, como otras tantas series de éxito, convirtiéndose en videojuegos para alguna consola. La primera conversión que se realizó de la serie, que se llamó exactamente igual que ella, se realizo en 1993, y fue para el PC-98, que aprovechaba la gran tarjeta de vídeo y su buen soporte para llenar el juego de animaciones que no tenían nada que envidiar a las de la serie original. El juego, un RPG puro y duro, reunía a Rina, Gaudy y a Amelia con todo un nuevo grupo de personajes creados para la situación. La segunda conversión se hizo para Snes en el 94. El juego era bastante divertido, ya que mezclaba de una curiosa manera elementos de clásicos juegos de rol japoneses y una estrategia de combates por turnos. Como cabía esperar, en él aparecían casi todos los personajes de la serie, además de varios creados exclusivamente para la historia original del juego. En ella debíamos enfrentarnos a un poderoso nigromante que pretendía destruir el reino con un ejército de seres oscuros, cosa que obviamente nuestros protagonistas no le permiten hacer, y justo cuando están a punto de conseguirlo, se percatan de que eso no es más que la punta del iceberg. Por cierto, en el juego aparecen tanto Gaudy como Naga, pero no llegan a encontrarse a lo largo de la historia, para lo que tendríamos que esperar al siguiente juego. Últimamente, con la aparición de las consolas de nueva generación, se han hecho también dos nuevos juegos de la serie. Para la Saturn de Sega, el año pasado salió al mercado *Slayers Royal*. Por su parte, la Playstation de Sony acaba de estrenar el mes pasado su primer juego de *Slayers*, que supera todas las expectativas que cabían esperar de él.



Slayers: las series

La primera serie de *Slayers* apareció en la televisión en 1995. Tenía un total de 24 episodios y partía desde el momento en el que Lina destruye a la Banda del Colmillo del Dragón, y es innecesariamente salvada por Gaudy, quien pensaba que no era más que una jovencita en apuros. A partir de ahí irán metiéndose en mayores problemas referentes a la resurrección del dios de las tinieblas, con un sinfín de compañeros que se irán uniendo al grupo. La calidad de la animación era bastante decente, pero sufría enormes altibajos según la situación o momento (mejoraba mucho en los combates pero era muy comedida en el resto).

La segunda serie, titulada *Slayers Next*, continuaba con las desventuras de Lina y sus amigos, esta vez introduciendo a un nuevo antagonista, Xellos, que se ocuparía de hacer imposible su vida (cosa que por desgracia, hacían muy bien solitos). La calidad de animación media mejoró mucho, y mantenía casi el mismo nivel hubieran o no combates. Esta vez los problemas no serán tan enormes como al principio, pero la intervención de algunos dioses, más la, digamos, patanería de los personajes, harán que los problemas sean más difíciles de solucionar. Al igual que la primera serie, tiene 24 episodios.

Slayers Try es la última de las series aparecías hasta la fecha. Conserva a casi todos los personajes de la anterior, más todos los clásicos de la primera. La calidad de la animación es tan buena como la de *Next*, y el guión resulta lo suficientemente original y divertido como para evitar que la serie cayera continuamente en tópicos y llegara a hacerse monótona.

Por alguna razón sobrenatural, como todos sabréis, la Primera ha comprado los derechos de la serie original. Ahora sólo nos queda verla y esperar con ilusión que pronto se decidan a comprar el resto.

DARKMIND

Slayers
©Hajime Kanzaka·Rui Araizumi/Kadokawa Shoten/TV Tokyo·SOFTX

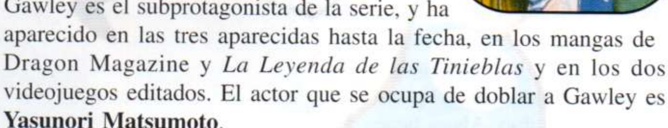


LINA INVERSE

La principal protagonista de la serie, Lina Inverse, es una de las hechiceras más poderosas que existen en el mundo de *Slayers*. A la escasa edad de diecisiete años, ha conseguido derrotar con ayuda de sus compañeros a dos semidioses oscuros de enorme poder. Lina es una heroína atípica en todos los sentidos: es egocéntrica, aprovechada y físicamente muy poco desarrollada (en comparación con absolutamente todas las demás chicas de la serie, quienes —incluso Amelia con catorce años— están mejor provistas). Lina, sin ser en absoluto una mala persona, persigue sus objetivos por encima de todo (los cuales son comúnmente dinero y poder), sin importar que sus amigos estén en medio de su rayo mortal si eso simplifica las cosas. Como protagonista, Lina aparece en todas las series, películas y OVAs de *Slayers*. La actriz que se ocupa siempre de doblarla es **Megumi Hayashibara**.

GAWLEY GABRIEV

Gawley es el espadachín del grupo, quien tras salvar (o al menos eso pensaba él) a Lina de la Banda del Colmillo del Dragón, decidió seguirla como guardián (y porque probablemente no tenía nada mejor que hacer). De gran corazón, Gawley no es ni de lejos tan avispado como Lina, y normalmente acaba siempre dejándose engatusar por ésta en alguna condenada aventura. Gawley es un luchador increíble, y porta la espada más poderosa jamás forjada para los humanos, la espada de la luz. Gawley es el subprotagonista de la serie, y ha aparecido en las tres aparecidas hasta la fecha, en los mangas de Dragon Magazine y *La Leyenda de las Tinieblas* y en los dos videojuegos editados. El actor que se ocupa de doblar a Gawley es **Yasunori Matsumoto**.





NAGA LA SERPIENTE



Naga es, sin lugar a dudas, la mayor rival que Lina jamás ha tenido. Ambas se conocieron antes de la primera serie de *Slayers* y se separaron unos días antes del encuentro entre Lina y Gawley. Naga siempre ha estado obsesionada por probar quién de las dos es mejor hechicera y mejor mujer, aunque como mantiene ella, lo segundo ni siquiera es discutible. Y la verdad es que Naga es una chica excepcionalmente bien provista, y más si encima la comparamos a la carencia de Lina... Realmente no es una mala persona, sólo está obsesionada con superar a Lina, y sumado a que es incluso más avariciosa que su rival, (cosa harto difícil), podemos hacernos una idea de la personalidad de la "Serpiente". Naga aparece a partir de la segunda serie, y en las tres películas de *Slayers*: *Slayers: The Motion Picture*, *Slayers: Return*, *Slayers G*, en la OVA *Slayers Special* y en el cuarto tomo del manga de *Slayers*, *La Leyenda de las Tinieblas* (aunque también hace aparición en los dos juegos de consola). La actriz que se ocupa del doblaje de Naga es **Maria Kawamura**.

AMELIA WIL TESLA SAILLUNE

Amelia es la hija del rey Philionel de Saillune, y al igual que su heroico padre, está total y absolutamente obsesionada con ser una heroína y defender la justicia. Ella cree fervientemente que Lina es la gran heroína que ella quiere llegar a ser, por lo que decide segirla e imitarla (lo que causará nuevos problemas a todo el mundo). Amelia es una poderosa hechicera que usa magia blanca, pero aún le falta mucha experiencia para llegar al nivel de Lina, ya que al fin y al cabo sólo tiene catorce años. Se rumorea que es la hermana de Naga, pero nadie lo ha asegurado. Aparece en las tres series de televisión, en el manga y en los dos juegos. La actriz que la dobla es **Masami Suzuki**.



PHYRIA

Phyria es una de las sacerdotisas de los dragones dorados, que desea evitar la resurrección del dios oscuro. Para ello, intenta conseguir la ayuda de la todopoderosa hechicera Luna Inverse, pero como ésta está ocupada con un trabajo a media jornada en una cafetería, tiene que conformarse con su hermana Lina. Sus propios poderes son bastante grandes, ya que puede tomar la forma de un dragón (o forma humana, según el punto de vista), y utilizar su poderoso aliento. Es una buena chica, pero contrariamente a su aspecto y posición, se irrita con una enorme facilidad y no es bueno estar en su camino cuando se enfada. Sólo aparece en *Slayers Try*, y la actriz de doblaje que se ocupa de ella es **Houko Kuwashima**.

ZEROTH



Zeroth es uno de los antagonistas de la serie. Es el clérigo supremo del dios Zelas Metalliun, al que sigue fielmente, a causa de los increíbles poderes que éste ha sumado a los suyos. Zeroth no es realmente malvado, pero le gusta gastar jugarretas a sus conocidos, no porque no deba o pueda hacerlo, simplemente porque el decir la verdad no le resulta tan divertido. Aparece en *Slayers Next* y en *Slayers Try*, y su doblaje lo realiza **Akira Ishida**.

SYLPHEEL NELS LAHDA

Sylpheel es una hechicera blanca, pero que, al contrario que Amelia, ha conseguido alcanzar un increíble poder mágico. De hecho, aunque parece que no puede usar la magia oscura, no es más que por decisión propia, ya que con ver sólo una vez el hechizo Dragon Slave de Lina consiguió dominarlo. Se une al grupo por amor hacia Gourry más que por cualquier otra razón. Sylpheel se preocupa mucho por sus amigos (mucho más que Lina), y se asegura de que no les ocurra nada malo. Aparece en *Slayers* y en *Slayers Next*, al igual que en los dos juegos. La actriz que se ocupa de su doblaje es **Yumi Touma**.



ZELGADISS GRAYWORDS

Zelgadis es un joven sobre el que pesa una terrible maldición. Su persona se halla mágicamente dividida en tres partes, y es un tercio humano, un tercio golem y un tercio demonio. Su camino se une al de Lina cuando descubre que ésta robó a la banda del Colmillo del Dragón una extraña estatua que debía ayudarle a librarse de su maldición. Tras los primeros momentos de tensión, Zelgadiss acaba formando parte del grupo, y demuestra ser tanto un poderoso mago como un excepcional espadachín. Aparece en las tres series, en los tres primeros tomos del manga y en los dos juegos. El actor que lo dobla es **Hikaru Midorikawa**.

SHOJO SIN CONSERVANTES

En la actualidad, la gran versatilidad del shojo manga constituye una de las características más destacables de este género que se adentra en la exploración de los sentimientos de los personajes desde diversos puntos de vista. Cualquier situación ofrece un campo de experimentación para los mangakas, cuyo objetivo principal es añadir otros alicientes atractivos con los que aliñar una historia de amor. Y ese ansia de descubrir nuevos horizontes y buscar nuevas fórmulas argumentales con las que lograr un producto más original ha llevado al shojo manga de los 90 a sufrir un profundo cambio cualitativo, rebasando todas las expectativas creadas en torno a un género en un principio demasiado cerrado. *Bishojo Senshi Sailor Moon* revitalizó el fenómeno de las magical girls, *El Hazard, Fushigi Yuugi* y las **CLAMP** han actualizado el género fantástico y, por fin, *Evangelion* ha revolucionado el concepto de las series de mechas.

Y sin embargo, tras esta avalancha de romances fantásticos que sólo son posibles en la mente del que les da vida, ha llegado el momento de que en España disfrutemos del verdadero shojo manga, de un relato que nos cuente una historia de amor, tal cual, sin poderes sobrenaturales, misterios ni elfos, magos y demás parafernalia. Por eso mismo *Marmalade Boy* es una novedad, porque es un tradicional shojo manga que, sin aditamentos especiales, consigue despertar en el lector el gusanillo del interés. En esta década revolucionaria **Wataru Yoshimizu** ha alcanzado su consagración, preconizando en cada una de sus obras un sincero retorno a los orígenes del género. Y es que las historias no tienen ningún desperdicio, empezando por su mayor y más rotundo éxito, *Marmalade Boy*.

EL MANGA

En 1992 **Yoshimizu** comenzó a publicar bajo el sello de Ribon Mascot Cómics de Shueisha lo que, a primera vista, era una típica comedia estudiantil. Sin embargo con el tiempo se reveló como uno de los acontecimientos del año, a pesar de que partía de unas premisas bastantes simples. Así, nos cuenta los amores y desamores de Miki Koishikawa, una chica de 16 años, estudiante de secundaria que, además de sufrir los típicos líos de la adolescencia, tiene que enfrentarse a una situación fuera de lo normal. Sus padres, que nunca fueron un ejemplo de progenitores modelo, le comunican que en su viaje a Hawaii han conocido a otro matrimonio, enamorándose cada uno de la pareja del otro. Por ello han decidido divorciarse y compartir sus vidas con su amor actual. Eso sí, para evitar habladurías que pudieran perjudicar a su respectiva prole, han decidido trasladarse las dos familias a la misma casa. La decisión de sus padres escandaliza a la pobre Miki, a pesar de hallarse acostumbrada a las extravagancias de éstos. Pero cuando se entera de que los Matsuura, la otra pareja, tienen un hijo de su edad, confía en tener un aliado para su causa. Ya en la cena de presentación se da cuenta de lo equivocada que estaba. Yuu Matsura, el chico de sus sueños desde que lo ve por primera vez, no sólo no la apoya sino que pasa olímpicamente de la situación. Y encima es un especialista en meterse con ella y sacarla de quicio. A Miki le va a costar asumir el cambio. Ahora tiene cuatro padres y un "hermano" con el que mantiene una extraña relación de sentimientos encontrados. E incluso va a ir a su mismo instituto, donde pronto se convertirá en uno de los chicos más populares. Pero la relación de Miki y Yuu va a ser una verdadera carrera de obstáculos. El primero es Ginta Suou, el amor imposible de Miki.

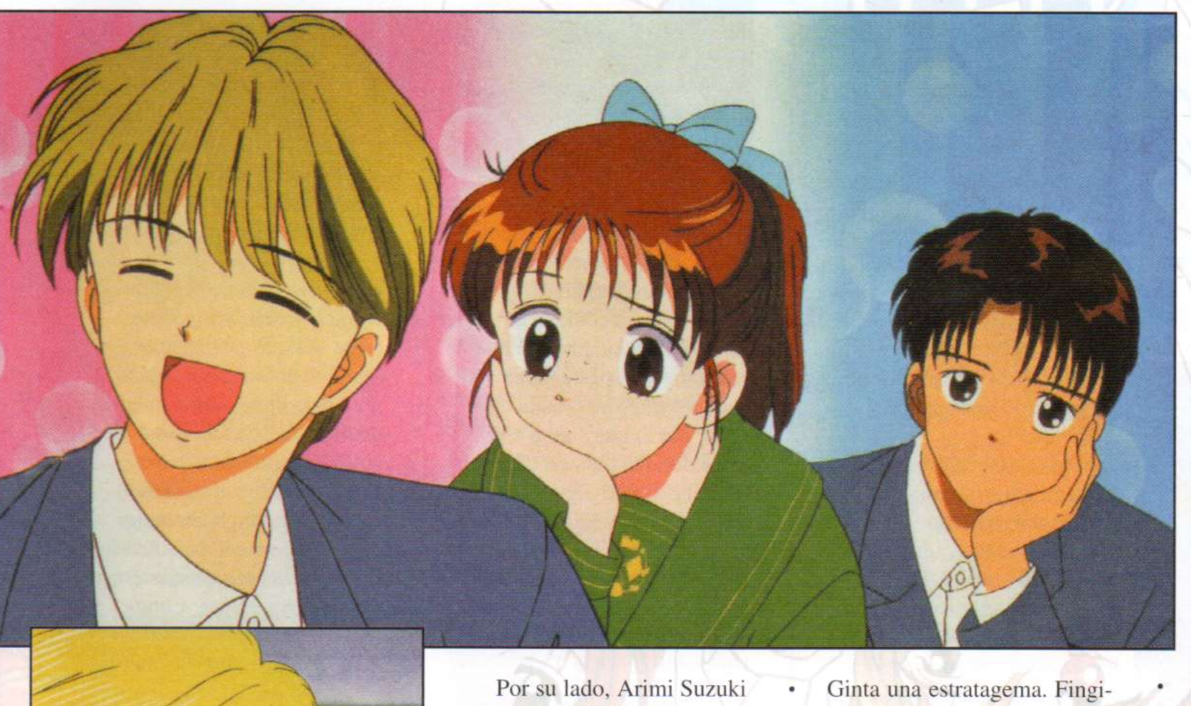


Compañeros de clase desde primaria, Miki siempre ha estado enamorada de él. Un día encontró las fuerzas suficientes para confesarle sus sentimientos y le escribió una carta de amor. Sin embargo la revista en la que metió la carta pertenecía a otro chico, que leyó la declaración delante de toda la clase. Ginta, avergonzado y tratando de evitar los comentarios de sus compañeros, afirmó que Miki no le gustaba, a pesar de que sentía todo lo



MARMALADE BOY

NI COLORANTES



contrario y la chica, al escuchar aquello, huyó con el corazón destrozado. Solamente después de que los años curaron sus heridas consintió en volver a tratar a Ginta como lo que siempre había sido, su mejor amigo. No obstante, Ginta no ha dejado de amar a Miki y cuando Yuu entra en escena, se despiertan los celos y con ellos, una gran hostilidad hacia el que considera su rival en su lucha por conseguir el corazón de Miki, lucha que se recrudecerá cuando sepa que ambos jóvenes comparten la misma casa.

Por su lado, Arimi Suzuki es la ex-novia de Yuu Matsuura. Éste, indiferente ante los encantos de las féminas, consintió en salir con Arimi durante tres meses, con la condición de que, si al cabo de los mismos no sentía nada por ella, lo dejarían. Los tres meses transcurrieron felizmente para Arimi, pero en cuanto finalizaron Yuu terminó con la relación. Pero Arimi no ha olvidado al chico y cuando se lo encuentra en un parque de atracciones con Miki, decide no desaprovechar la oportunidad de volverlo a intentar. Así que urde con Ginta una estratagema. Fingirán que están saliendo juntos para poner celosa a Miki, de forma que se aleje de Yuu. Sin embargo el corazón no es un mecanismo fiable y en su afán de separar a esa pareja en potencia, acabarán enamorándose ellos, para desgracia de Tsutomu Rokutanda, el primo de Ginta y enamorado sin remedio de Arimi.

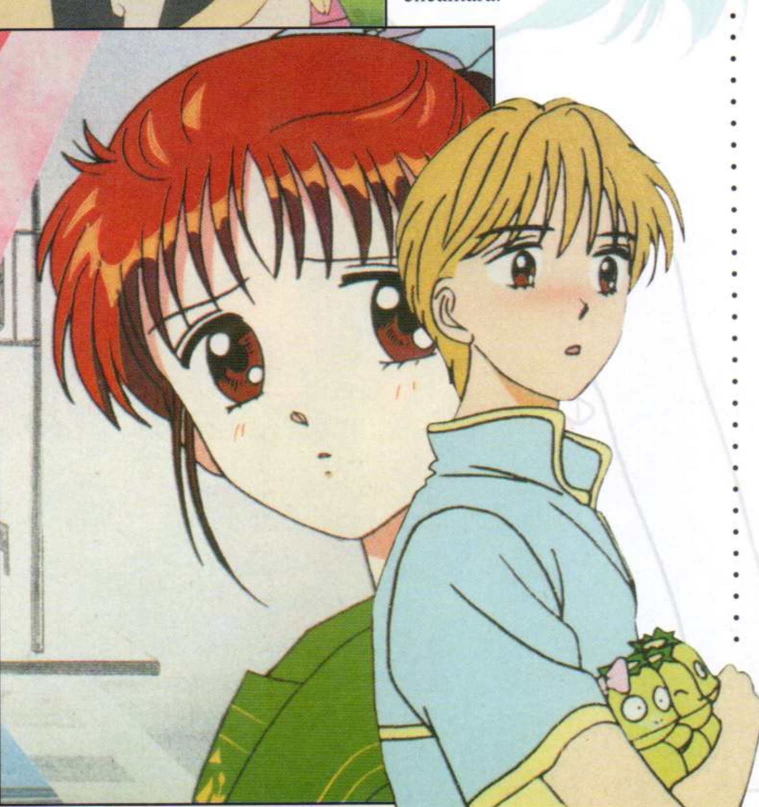
Pero a Miki no dejan de salirle pretendientes como Kei Tsuchiya, un chico apocado y tímido que trabaja con ella en la heladería Bobson´s, aunque es un gran pianista, o Satoshi Miwa, presidente del consejo estudiantil y sex symbol del instituto, que después pondrá sus ojos en Meiko Akazuki, la mejor amiga de Miki. Otro tanto le pasará a Yuu, que sin comerlo ni beberlo despertará las pasiones de una bella modelo, Suzu Sakuma, para más inri, prima de Miwa, y de Anju, otra estudiante amiga de la infancia del joven. Sin embargo ellos no son los únicos que tienen problemas. Meiko, una chica demasiado madura para su edad, y su profesor de tenis e inglés, Shinichi Namura, viven un intenso romance en la clan-



destinidad. Únicamente Yuu está en el secreto porque Meiko no se atreve a contárselo a su amiga. Pero cuando el asunto salga a la luz y estalle el escándalo, Namura tendrá que marchar a Hiroshima y Miki tendrá que consolar a su pobre amiga. Sin embargo será una historia de amor con final feliz. Vamos, que terminará en boda. Mientras, la relación de Miki y Yuu va viento en popa. Yuu le confiesa que Youji Matsuura no es su verdadero padre sino un arquitecto famoso. Sin embargo, la situación da un giro inesperado cuando casualmente encuentra unas fotos que demuestran que su padre, en realidad, es el padre de Miki. Por ello se marcha a Nueva York y se matricula en la Escuela Superior Saint Andrew, donde conocerá a una fascinante muchacha llamada Jinny Golding. Pero el amor es el amor y, luchando contra su destino, Miki y Yuu volverán a salir. Eso sí, en sus planes de futuro la descendencia no podrá entrar. Pero el entuerto se desenreda y se descubre que Yuu y Miki no son hermanos, así que se podrán casar y comer perdices, que ya es hora, digo yo.

En 1996 y después de 8 volúmenes de triángulos amorosos, malentendidos, celos y mucho, pero que mucho amor, **Yoshimizu** puso punto y final a una obra entrañable y real como la vida misma, con una historia y unos personajes que convencen, atraen y terminan por conquistarte. En el aspecto gráfico también constituye una revelación ya que se aleja del dibujo espiritual que se lleva ahora para adoptar uno más detallado y realista que corresponde fielmente al tono de la historia.

Para deleite de los fans de su peculiar estilo tengo que decir que existen dos libros de la serie en el mercado: *Marmalade Boy Koi no Style Book* de Shueisha, que contiene los diseños de los personajes, bocetos y algunos de los story-boards realizados para la serie de TV y *Marmalade Boy Illustration Book* también de Shueisha, un completísimo libro de ilustraciones que os encantará.



EL ANIME

Debido a su gran popularidad *Marmalade Boy* fue pronto adaptada al anime y fueron los directivos de la Toei los que decidieron dar el paso. Así el 13 de Marzo de 1994 en la Fuji TV vio la luz la serie televisiva de *MB*, basada completamente en el manga, en la que la autora colaboraría activamente tanto en la adaptación del guión como en el diseño de los personajes. La serie finalizó el 3 de Septiembre de 1995 tras 76 episodios en su haber. Junto a ella, el 4 de Marzo de ese mismo año aparecería una OVA de 19 min. escasos con ocasión de la Spring Anime Fair de Shueisha. La película, situada en un momento anterior al del comienzo del manga, nos cuenta cómo Yuu conoció a Miki, antes de que sus padres los presentaran y el flechazo que sintió nada más verla, por lo que siguió a la chica durante todo un día. Una historia original y romántica que lo más seguro es que tarde o temprano podamos disfrutar. Y es que la serie de *MB* se está emitiendo actualmente a las 18:30 en TV2. Un gran acierto de TVE.



OTRAS OBRAS

El nombre de **Wataru Yoshizumi** apareció en la revista Ribon cuando en 1987 comenzó a publicar en el conocido magazine de shojo una serie de historias cortas, que posteriormente fueron recopiladas en el volumen *Quartet Game*. Después, en 1988, publicó en la misma revista *Handsome na Kanojo,* un manga que se adentraba en la vida amorosa de Mio Hagiwara, una joven actriz y modelo de 14 años, sus relaciones con sus amigos, con





sus compañeros de la escuela (una especie de escuela especializada en jóvenes talentos de la canción o la interpretación) y sobre todo con Ichiya Kumagai, otro actor adolescente del que está enamorada. Sin embargo el actor quedará prendado de la mejor amiga de Mio, Aya Sawaki, idol singer y aspirante a actriz. Entonces Mio centrará todo su interés en un buen amigo suyo, para volver a caer en los brazos de Ichiya cuando éste le jure amor eterno. Como siempre, el destino trata de separar a la pareja. A Ichiya le ofrecen un papel en una producción estadounidense y allí se marcha, donde la protagonista de la serie, una tal Jinny (que conoceremos también en *MB*), lo fascinará. Pero Ichiya echa mucho de menos a Mio y volverá a Japón antes de que ésta le sea infiel. La historia concluía con 9 volúmenes recopilados, siendo también animada en versión OVA.

Lo último de la autora, que ha empezado a publicar también en la revista Ribon en Julio de 1997, es el manga *Mintna Bokura*, con un argumento la mar de interesante. En él, Noel y Maria, dos hermanos gemelos de distinto sexo, provocarán un montón de líos cuando Noel, que no quiere separarse de su hermana, se disfraza de chica para ir a su mismo colegio. Una historia desenfadada que espero poder contar más adelante. Porque lo que parece evidente es que, a partir de ahora, **Wataru Yoshimizu** va a ser una autora que no va a dejar de sorprendernos jamás.

Eva Martínez Sanchis

Miki Koishikawa

Es una chica sensible, extrovertida e impetuosa a la que es mejor no hacer rabiar. Ama a Yuu, pero sus sentimientos siempre son bastantes confusos. Y es que, como buena protagonista, le salen muchos pretendientes. Primero trabaja en la heladería Bobson's, pero después se meterá en una pequeña tienda de decoración.



Ginta Suou

Es muy tímido, y eso le va a acarrear muchos problemas. Enamorado de Miki desde primaria, la rechazó delante de toda la clase, acabando con toda esperanza de iniciar una relación amorosa con ella. Pero cuando aparece Yuu, se decide a intentarlo y aunque no lo logrará, gracias a eso conocerá a su verdadera media naranja.



Meiko Akizuki

Es una hermosa chica con la que Miki comparte el diario desde primaria. Son amigas inseparables, pero Meiko es de esas personas que esconden sus sentimientos detrás de una sonrisa. Ésto es debido a que sus padres, personas acaudaladas, la dejan muchas veces sola. Por eso tiene una gran necesidad de cariño.





Arimi Suzuki

Es una chica dulce, bonita y femenina, pero también tiene su carácter y cuando se le mete algo en la cabeza, es imposible hacerla desistir. Por ello intentará por todos los medios meterse entre Yuu y Miki, aunque sea mediante argucias. Menos mal que se dará cuenta de su error y de que, en realidad, es Ginta el chico que le hace tilín.

Shinichi Namura

Es el profesor más joven del instituto (todos los alumnos le llaman Nachan) y el entrenador de tenis de Miki. Meiko y él están enamorados, pero se ven en secreto, porque no está bien visto que un profesor salga con una alumna. Cuando son descubiertos, será despedido y tendrá que irse, pero será fiel a su amada y acabará casándose con ella.



Yuu Matsuura

Es una persona introvertida, pasota y orgullosa. A los 12 años se enteró de que era adoptado y que su verdadero padre era un arquitecto famoso. Pero cuando se enfrentó a él, éste lo negó. De ahí su carácter tan reservado. No muestra ningún tipo de interés por las chicas, a pesar de ser un chico muy popular.



Anju Kitahara

Es un preciosa y tranquila muchacha, que fue muy amiga de Yuu cuando ambos tenían 12 años y desde entonces lo ama. Sin embargo no osa entrometerse entre Yuu y Miki. Además sufre una penosa enfermedad de corazón.



Kei Tsuchiya

Compañero de trabajo de Miki en la heladería Bobson's, su amor por Miki le devolverá la ilusión de su vida, que es tocar el piano, del que es un verdadero virtuoso.

Suzu Sakuma

Es una joven modelo, prima de Satoshi, que se encapricha de Yuu y de paso le hace la vida imposible a Miki.

merchandising variado

Y para vuestro deleite, las chuminadas más chulis de la serie más guay: y es que los japoneses son como niños, cada vez que aparece una serie que les gusta un poco aquello parece la vuelta al cole de El Corte Inglés.





ANIMELOMANIAS





Rurouni Kenshin
Kica-295
59:05

1 Untill We Meet Again
2 Twist of Time
3 Troubled Memories
4 Painful Memories
5 Endlessly Dark Sky
6 Her Most Beautiful Smile
7 Power of Revolution
8 Her Most Beautiful Eyes
9 Futility
10 A Parting Eternal
11 No Way Out
12 Epitaph —Hidden Shadow—
13 Light Shaded Dream
14 Days to Remember

Compuesto y dirigido por **Taro Iwashiro**, este disco recoge doce temas líricos basados en la popular serie de samurais. Se agradece especialmente la variedad de los temas, que aunque mantienen todos muchas características comunes, no son continuas variaciones de un mismo tema central que acaba pasando casi siempre en este tipo de CD. En el encontraremos tanto temas románticos como tenebrosos, pasando por otros épicos que en nada representan la época o situación histórica del Japón de principios de siglo. Y sin embargo **Iwashiro** consigue dotar a los temas del espíritu dramático y espiritual de la serie. Por cierto, el primero de los temas, Until We Meet Again, es uno de los temas melódicos mas encantadores que he escuchado, y puedes escucharlo una y otra vez sin cansarte. Un CD bastante bueno, dentro de la media.

Animage Hitting Vocal&Karaoke
Digicube SSCX-10012
53:39

1 Kaze no Tani no Nausicaa
2 Kaze no Yousei
3 Kara wo Nosete
4 Tonari no Totoro
5 Sanpo
6 Meguru Kisetsu
7 Mahou no Nukumori
8 Kaze no Tani no Nausicaa (karaoke)
9 Kaze no Yousei (karaoke)
10 Kara wo Nosete (karaoke)
11 Tonari no Totoro (karaoke)
12 Sanpo (karaoke)
13 Meguru Kisetsu (karaoke)
14 Mahou no Nukumori (karaoke)



Siete de los temas principales de las películas más exitosas del archiconocido Studio Ghibli recopilados en este lanzamiento; en él encontraremos temas tan marchosos como el de la inolvidable *Totoro* o tan epopéyicos como el de *Nausicaa*, en una recopilación que realmente merece la pena. Es un CD creado para todos aquellos aficionados a las películas de **Miyazaki**, lleno de canciones realmente memorables y soberbiamente realizadas, y no debería faltar en la estantería de ningun aficionado. Además, si te sientes los suficientemente inspirado, viene la versión karaoke de todos los temas para poderlos cantar (o asesinar las canciones, según quién). Realmente merece la pena, y si eres aficionado a las producciones de Ghibli y no quieres comprarte cada obra por separado este CD te brinda la recopilación perfecta.



Shin Princess Miyu Sndtrk Album
DG11025300KK
67:10

1 Hajime (opening)
2 Miyu to Lava no theme
3 Yui
4 Kearu Hou Sohou
5 Kearu Hou Ryugeki
6 Ranka
7 Ranka no theme
8 Bridge Kazu
9 Bridge Tsutomu
10 Bridge Jou
11 Bridge Tachi
12 Ran
13 Pazusu
14 Kumo
15 Violent Red -Get C no theme-
16 Tsuru
17 Kahlua
18 Go -Ending Theme-
19 Miyu no kazoeuta
20 Miyu to Lava no theme ‹karaoke›
21 Ranka no theme ‹karaoke›
22 Violent Red -Get C no theme- ‹karaoke›
23 Miyu no kazoeuta ‹karaoke›

Personalmente pienso que es el mejor CD de *Vampire Miyu* que se ha editado. Recoge canciones inéditas en la serie o en la OVA, creadas exclusivamente para los manga y los Drama Album en los que aparecen los Shinmas del oeste. Tiene bastante variedad, y recoge temas tan distintos como música tradicional japonesa en forma de deliciosos temas líricos, especialmente el 13 y el 17, que uno por triste y el otro por sobrecogedor son los mejores temas del CD. Tiene cuatro temas cantados, ninguna maravilla, pero buenos al fin y al cabo, con sus respectivas versiones karaoke al final, de entre los que sin duda destaca la pista 15, el tema de Caith Sith. Es un CD muy cuidado en todos sus aspectos, y no necesitas conocer la obra para disfrutar con buena música. Yo me lo compraría. De hecho, me lo he comprado.

DARKMIND

Two Mix



Two-Mix es un grupo de dos personas, en concreto Minami Takayama (compositor) y Shiina Nagano (cantante), que han alcanzado popularidad por dos frentes: por una parte, ya llevan dos discos con la discográfica Avex-Trax, un reciente y poderoso sello que en pocos años de existencia se ha hecho con el siempre difícil mercado del J-Pop, el género japonés por excelencoia. Por otra parte, sus canciones están intimamente ligadas al popular anime *Gundam Wing*: su mayor éxito hasta la fecha, "Just Communication", era el tema de opening de la citada serie, y en la OVA Endless Waltz, el tema "Rythm Emotion" ha seguido los pasos del mismo. Tecno japonés bastante ecléctico aunque sin librarse nunca del sambenito de J-pop, con un nivel técnico realmente alto y un golpeteo envidiable que sin perder nunca la melodía, es ciertamente bailongo a más no poder. Independientemente de que sus canciones se vean o no ligadas al siempre irritante mundo del anime, Two-Mix merecen que les echéis un vistazo si tenéis la oportunidad.

Luis Alis

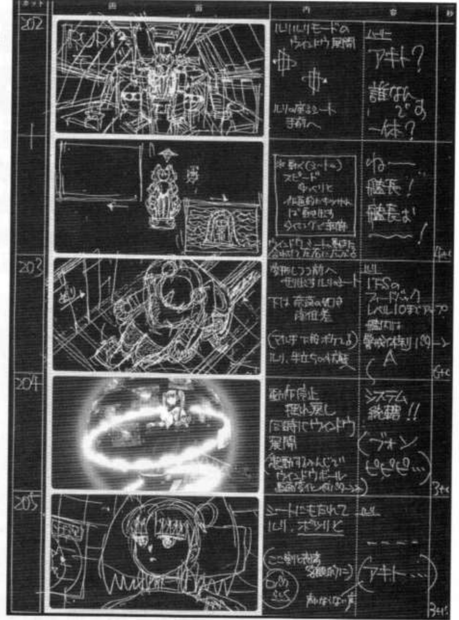


ENTREVISTA

Aunque desconocido para la mayoría del gran público, Akitaka Mika lleva muchos años en esto del anime. Sus participaciones incluyen diseños mecánicos para *Silent Möbius*, *Gundam* y *Nadesico*, aparte de ser responsable del juego *Galaxy Fräulein Yuna*, el videojuego que fue posteriormente adaptado a dos OVAs. Esta entrevista le fue realizada en la Anime Expo '98 por Charles McCarter, y aquí os la traducimos sin la menor vergüenza por haberla copiado. Ya sabéis, por vosotros, lo que sea.

MZ: Usted ha trabajado tanto como diseñador mecánico como de personajes. ¿Cuál le resulta más fácil y por qué?
MA: Estrictamente hablando, como trabajo, los dos se reducen a dibujar, así que no hay demasiada diferencia o dificultad entre uno y otro.
MZ: ¿Cuál le gusta más, entonces?
MA: Diseñar personajes es mucho más divertido. Me gusta dibujar chicas (risas).
MZ: Cuando diseña mecánica, ¿cómo decide su apariencia?
MA: Bueno, suelo obtener una descripción básica por parte de de los productores y directores de qué se supone que los aparatos deben hacer. ¿Vuela? ¿Tiene gran cantidad de armamento? ¿Cuál es su función primordial?

Entonces decido cómo diseñarlo de forma que me resulte atractivo. Después de eso lo primordial es que no se parezca a nada de lo que ya se haya visto.
MZ: *Nadesico* tiene un montón de fans en los USA, y AD Vision ha comprado recientemente sus derechos para editarla allí. ¿Nos puede contar algo sobre los diseños que realizó para esta serie?
MA: Para la serie de TV tuve que realizar todos los diseños mecánicos por mí mismo. La verdad es que explicarlo todo resulta un poco complicado. Para el Nadesico en concreto me inspiré mucho en el USS Enterprise de *Star Trek: the next generation*, especialmente en la nave de clase Galaxia Enterprise D de la película Generations. Quería causar una impresión similar a la que esa nave me produjo a mí, pero a mi propio modo. La Enterprise D me creó una gran impresión y es mi diseño favorito de nave.
MZ: ¿Y qué hay de los diseños para la próxima película de *Nadesico*?
MA: Bueno, esos diseños no los he hecho yo personalmente, ahí he trabajado como director creativo. En el número de agosto del Shonen Ace hay una imagen de la nueva versión de la Nadesico. Se llama Nadesico D.
MZ: ¿Cambian los diseños mecánicos de Nadesico para la película?
MA: Sólo dos de los diseños son realmente diferentes, pero pensamos que también gustarán a todos los seguidores de la serie.
MZ: Otro de los productos favoritos de los fans en los USA es Galaxy Fräulein Yuna. ¿Cómo surgión el concepto del primer proyecto de Yuna?
MA: Por decirlo en pocas palabras, Hudson me propuso realizar un videojuego y plasmé en él todas las ideas que se me ocurrieron.
MZ: ¿Esperaba que se convirtiera en un anime cuando comenzó a trabajar en él?
MA: La verdad es que ni siquiera pensé en ello. Ahora me sorprendo cuando vuelvo la vista atrás y veo todo lo que ha surgido de ese proyecto.
MZ: Cuando se decidió que *Yuna* fuese llevado a la animación, ¿hubo muchos cambios desde el proyecto de videojuego original?
MA: Realmente no. Sé que es una respuesta aburrida, pero en realidad no ha cambiado en absoluto (risas).
MZ: Se pueden observar ciertas similitudes entre Yuna y las MS Girls por las que es tan bien conocido. ¿Cómo surgió la idea de crear esas MS Girls?
MA: Bueno, me encanta dibujar chicas. Y, siendo también diseñador de mecánica, pensé que sería muy divertido ponerles encima una armadura a lo *Gundam*.
MZ: ¿Esperaba que se hicieran tan famosas como se han hecho?
MA: No, fue algo que hice simplemente porque me pareció divertido.
MZ: ¿Habrá más MS Girls en el futuro?
MA: De eso no se puede estar seguro, ya que no hay nada definitivo aún sobre el tema. De todos modos, se ha programado un ninimúmero de MS Girls para un número de Model Graphics de otoño.



MZ: ¿Cómo empezó a trabajar en la industria del anime?
MA: Me vi metido dentro antes de darme cuenta de ello. Mi primer trabajo fue con Sunrise. Square fue a Sunrise solicitando el diseño de un juego llamado *Cruise Chaser Blasty* para NecPC.

Puede que muchos fans no sepan ésto, ya que no obtuve crédito por ello, pero realicé un montón de diseños de los juguetes de *Transformers*. Fui diseñador de juguetes en Takara y en Bandai.
MZ: ¿En serio? ¿Cuáles diseñó?
MA: Realicé un montón de diseños que nunca fueron aprovechados. Uno de los que realicé y fueron usados fue Predaking.
MZ: Ese era aquel con el toro, el león, el lince, el rinoceronte y el águila que se unían en un solo robot gigante, ¿no?
MA: Exactamente. ¿Sabes por qué tiene una cabeza de león en el pecho? En Japón, al mismo tiempo que salió Predaking, había en el mercado un juguete de Bandai llamado Dartanius que también tenía una cabeza de león en el pecho. Así que Bandai acusó a Takara de robarle su idea, y después investigaron acerca del creador. Cuando dieron conmigo, me ofrecieron trabajo con ellos. Estuve trabajando con Bandai durante un año.

Conseguí el trabajo en Bandai gracias al éxito de ventas que obtuvo Predaking. Mientras estuve con ellos, trabajé en otros diseños, incluyendo el de Machine Robo. En lo que se refiere a los Transformers, Predaking fue el único diseño que vio la luz.

Mientras se realizaba la película e incluso después, presenté varios diseños, pero ninguno se llevó a cabo al final. Llegué a diseñar uno que era un rascacielos que se transformaba en una plataforma de combate y en un robot, e incluso hicieron un prototipo, pero como juguete resultaba enorme y al final no se llevó a cabo por los lógicos costes de producción.

En la industria juguetera acabas dibujando un centenar de diseños, de los cuales llegan a producción uno o dos. Es un negocio muy duro. Así que al comparar ese trabajo con la realización de Yuna, en la cual yo tomo las decisiones que quiero, prefiero trabajar por mí mismo. Es mucho más fácil y divertido.
MZ: ¿Qué proyectos tiene planeados para el futuro?
MA: Bueno, por supuesto continuar con Yuna. Y hasta que los fans no digan basta, seguiré trabajando en ello. Aparte de Yuna y el mini-proyecto de MS Girls que he mencionado antes, me gustaría realizar libros de ilustraciones infantiles. Algo como cuentos de hadas. El tipo de cosas que me gustaría realizar se resumen en una sola: algo que haga sonreir a quien lo tenga en las manos.

MangaZone



Oshimai desuyo!

(Esto se acaba)

Bien está lo que bien acaba, o algo así, y es que si el mes pasado a Gonzalo se le hinchaban las gónadas y renegaba de Japón Japón, a mi se me hinchan este mes y mando el curso a tomar por saco. Esta es la última entrega de vuestro adorado y querido curso de japonés, y ni siquiera garantizo que la nueva sección que lo sustituya (y que seguro que voy a tener que escribir yo) tenga relación alguna con el idioma japonés. Creemos que la labor que hacíamos en el curso estaba bien como curiosidad cultural pero ya está bien, digo yo.
Como es la última entrega no va a haber tema que valga y voy a hablar de lo que me de la gana. Así que preparaos para la entrega más loca e inútil de todas las que habéis tenido la desgracia de leer.



Urusei Yatsura
©Rumiko Takahashi/Shogakukan

⇦

—Lo primero de lo que vamos a hablar hoy es del título del famoso manga de **Rumiko Takahashi**. Como muchos de vosotros sabréis, en las versiones occidentales se le puso el título de *Lum*, pero el título original es un curioso juego de palabras. Literalmente, *Urusei Yatsura* significa "Los tipos del planeta Uru", donde "sei" significa "planeta", "yatsu" significa "tío" o "tipo" y "-ra" es lo que hace plural. El juego de palabras viene porque "urusei" es una palabra que se parece mucho a "urusai", que significa "pesado", "escandaloso", de hecho en el habla coloquial su pronunciación se deforma hasta convertirse en "urusei". Total, que una traducción correcta y que recoge todos los matices del juego de palabras sería "Los pelmazos del planeta Uru". Como podréis comprobar, de eso a "Lum" hay un buen tramo. Qué se le va a





—Más curiosidades en los títulos: tenemos este manga dibujado por **Takumi Nagayasu** (sí, sí, el de *La Leyenda de la Madre Sarah*) y con guión de **Ikki Kajiwara** (sí, sí, el de *La Estrella de los Giants*) que se titula *Ai to Makoto*. Literalmente significa *Amor y Verdad*, pero es que además se trata de los nombres de los protagonistas: Ai (amor) es la chica y Makoto (verdad, sinceridad) es el chico. Sí, evidentemente el título tiene doble significado, porque es la característica que destacará en cada personaje. Aprovecho para comentar que éste es un cómic como la copa de un pino que jamás se publicará en occidente. ¡Hala!

Ai to Makoto
©Ikki Kajiwara·Takumi Nagayasu/Kodansha



Urusei Yatsura
©Rumiko Takahashi/Shogakukan

⇦

—Wah! Kawaii cha!
—*¡Huy! ¡Qué monada!*

Formas de hablar hay muchas, y de nuevo volvemos a nuestro querido manga sobre tías buenas en bikini de tigre. En la versión original japonesa del manga, Lum termina siempre (bueno, casi siempre) sus frases en *cha*, que es como otras partículas enfáticas tan queridas por los japoneses y que en realidad no aportan significado lingüístico, sólo "social", por decirlo así. Ésta es una partícula muy juvenil y dicharachera. Kawaii es una palabra que creo que hemos comentado anteriormente, significa "guapo", "mono", "cuco" o cualquier equivalente. De nuevo es una palabra que cobra distintos matices dependiendo del contexto en el que aparezca.





—Un ejemplo relativamente académico, extraido directamente de *Gyakkyoh Nine* de **Kazuhiko Shimamoto**, es la proposición que hace esta mozuela a Fukutsu, el capitán del equipo de béisbol de la escuela del Zenryoku (máximo poder). El dilema que tendrá Fukutsu es si aceptar la proposición de su querida chorva o irse a hacer los duros entrenamientos a los que el resto de sus compañeros se aplica con tesón sobrehumano. En este ejemplo tenemos "kondo", que significa "próximo" (en cuanto a tiempo), "nichiyou" que significa "domingo", y "yuuenchi" que significa "parque de atracciones". La construcción de la frase es, como se suele decir, de libro. Buen ejemplo para estudiar, si es que tenéis algún interés, so vagos.

Gyakkyoh Nine
©Kazuhiko Shimamoto/Tokuma Shoten



—Y otro ejemplo, de nuevo de *Urusei Yatsura* de **Rumiko Takahashi**. Ataru está recostado tranquilamente después de comer y su madre le pide que le ayude a recoger. Hay una partícula muy usada en el ámbito de la lengua hablada que es "choudai"; literalmente sería "dame", aunque se utiliza en todo tipo de expresiones de tono familiar para pedir cosas. "Tetsudau" es un verbo que significa "ayudar" y "katazukeru" es "arreglar". No es muy difícil, digo yo.



Urusei Yatsura
©Rumiko Takahashi/Shogakukan

One Piece
©Eiijiro Oda/Shueisha



—Ore wa gomu ningen da!
—*¡Yo soy un hombre de goma!*

Que queréis que os diga, a mi Monkey D. Lufy me cae muy pero que muy bien, y tenía que poner una de sus categóricas perogrulladas. Menudo fistro está hecho éste. La novedad de este ejemplo se encuentra en "gomu" que significa "goma" (dificil, ¿eh?), y todo lo demás deberíais saberlo: "da" es una forma más coloquial y desenfadada del verbo ser, "desu". "Ningen" es "hombre" o "persona" y ya explicamos no hace muchos MangaZones el significado de "ore", así que ya está bien, si lo queréis saber lo buscáis.



Meteor Sclaschtiff Nadesico
©Kia Asamiya/Kadokawa Shoten

—Hakkushon
—¡Atchís!

En efecto, este sonido que sale de los labios de Yurika Mismal en *Nadesico*, el manga (realizado por **Kia Asamiya**)es la onomatopeya japonesa para el estornudo, y en Japón tiene una connotación cultural muy fuerte, que es la de que alguien está hablando de la persona (en otro lugar, se entiende), y por eso estornuda. Por lo demás, os daréis cuenta de que es completamente distinta a la española, fijaos si no en la traducción. Por lo demás nada que añadir que no se haya dicho ya. Personalmente pienso que el hecho de que **Clinton** tenga que dimitir por culpa de un asunto de faldas es una muestra más de la hipocresía de los norteamericanos, cuando ese mismo presidente permitió que murieran un millón de personas en África en las matanzas de El Zaire y nadie dijo nada.

Y creo que ya tenemos todos suficiente. Es evidente que los mangas son una forma excelente de aprender el idioma: la prueba está en el éxito que tienen en Estados Unidos revistas tan amenas y útiles, en el más amplio sentido de la palabra, como Mangajin. Desgraciadamente en España el público en general no quiere ni oir hablar de las versiones originales, y el interés por el idioma japonés es bastante reducido. Las ediciones japonesas apenas circulan (ya veremos cómo es la oferta de tomos en el Salón de este año, chunga, seguro) y la gente sólo se preocupa de las ediciones españolas. Pero en fin, qué se le va a hacer. Yo seguiré defendiendo a ultranza las versiones originales, por baratas y educativas. Y es que el japonés no es tan difícil, ¡si hasta yo he conseguido aprender!

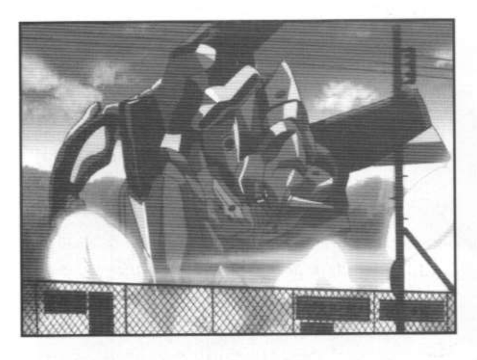
Luis Alís



Noticias

FÚTBOL, MÍSTICA Y LA MADRE QUE LO PARIÓ

Nuevo manga de **Yoichi Takahashi**: el dibujante de *Captain Tsubasa* nos ofrece una nueva obra que se titula *Neon Socceris Regatelion* y la crítica lo ha aclamado como una de las obras más originales de los últimos años: cuenta la historia de Olibenji, un adolescente depresivo de catorce años que vive en el Tokyo del año 2015. Es un chico sin sueños ni ambiciones, que un día es llamado por su padre, Guindo Sedinho: es un extraditado brasileño entrenador de un equipo de fútbol japonés, y llama a su hijo porque es el único capaz de sustituir a Rei Oflait, una de las jugadoras más importantes del



equipo, que se ha lesionado gravemente. Olibenji, que pasa bastante del fútbol y que se ha dedicado toda su vida al parchís de alta competición y otros deportes de riesgo, se cabrea con su padre una barbaridad ya que hacía lo menos treinta y ocho años que no sabía nada de su padre y de repente le necesita con urgencia. Finalmente, al ver el dolor de Rei Oflait, que se parece mucho a Madonna, acepta jugar el partido, pero es entonces cuando se entera que se juega en un campo de futbol gigantésco subido a unos robots gigantescos y pegando patadas a un balón de Nivea lo que le causa un terrible shock. Más tarde se descubrirán otros secretos como que Guindo Sedinho se tuvo que retirar del fútbol profesional porque quedó medio ciego al tener un grave accidente viendo un partido en el Polo Norte: según dicen se resbaló en el hielo, se levantó aturdido y entonces le dieron un fuerte balonazo en la jeta. "*Salí indemne del primer golpe, pero el Segundo Impacto me dejó hecho polvo*" dice en un momento del primer episodio.

DORAEMON LA PALMA

El episodio de anime 8.794 de *Doraemon*, basado en el clásico manga que creara **Fujio Akatsuka** hace chopocientos años nos trae un acontecimiento que marcará un hito en la historia de esta serie. En una conversación con Nobita, al simpático gato cibernético se le hincha una vena y suelta "*estoy hasta los mismísimos de tener que estar sacándome de la bolsa las chuminadas campestres que siempre me pides, a partir de hoy te vas a ir a cagar a la vía, ¡ciao!*", y acto seguido se pira por la puerta, tras lo cual lo atropella un camión y muere.

En cuanto a los cómos y los por qués, fuentes fiables (que no gotean ni salpican ni nada, vamos) nos han informado de que los editores de la Shogakukan no encontraban fórmulas para atraer a la audiencia y alguien dijo "*¿Y porqué no lo matamos?*". Se miraron entre todos y alguien preguntó si alguien más tenía *déja vu*. Después de un telefonazo a los mandamases de una conocida editorial americana **De** Cómics, alguien vino con la gran idea, diciendo que después podrían crear dos Doraemon, uno rojo y otro azul, cambiar el diseño, etc. Por el momento, la serie sigue con Nobita en la Tierra y Doraemon en el Cielo, donde está pegándose un pateo del santo copón por encima de una serpiente muy larga que le llevará, según le han dicho unos ángeles, a casa de un gran maestro de las artes de sacar cosas gilipollescas de la bolsa.

LOS RESPONSABLES DE TVE EN APUROS

Un grupo indeterminado de entre tres y cuatrocientas adolescentes madrileñas en su mayoría (las habían de muchas provincias) se acercaron a las oficinas centrales de TVE para esperar la salida de sus nuevos héroes televisivos, los protagonistas de *La familia crece*, que se emite a las 18:30 en La 2 de lunes a viernes. Los nuevos ídolos de las chicas españolas tienen nombres extranjeros: Ginta, Yuu, Satoshi, y el profesor Namura (Nachan para los amigos) se llevan los gritos, los desmayos y los anhelos de los corazones de las jóvenes de nuestro país. En



la espera, donde pudieron verse desmayos y ataques de histeria, jóvenes con camisetas y pancartas con el nombre de sus ídolos nos comentaron cómo los personajes de la nueva serie les habían robado el corazón. "*Yo ya no veo "Al salir de clase" ni "Melrose Place", ni escucho a los Backstreet Boys. ¡¡Gintaaa, tío buenooooo!!*", nos comentó una calmada adolescente mientras se desprendía placas de cuero cabelludo con las uñas. Al tiempo, otra chica de trece años de edad nos mostraba un tatuaje en el que ponía "Yuu I ♥You", que la chica se había hecho en el brazo con la punta del compás durante la clase de dibujo.

DORAEMON

Tres horas más tarde apareció un responsable de la cadena que explicó que la serie en cuestión se trataba de dibujos animados y que por mucho que esperaran no iba a aparecer ni dios por allí. "*Intenté explicarselo*", comenta desde la Unidad de Cuidados Intensivos. "*No sé que les hubieran hecho a los chicos esos si hubiesen existido de verdad, porque vi muchos bates de béisbol y cadenas antes de desmayarme por la pérdida de sangre*". No contentas con la brutal agresión, las adolescentes arrasaron las instalaciones de TVE y después volvieron tranquilamente a sus casas. Tras el incidente, los responsables de la cadena estatal planean una campaña de concienciación hacia sus nuevos espectadores con eslógans como "Los dibujitos animados son mentira, guapa" o "No te creas todas las cositas que salen en la tele, ricura".

DRAGON BALL TUTTI-FRUTTI RAINBOW BRITE

Tras la "serie blanca", que abarcaba aproximadamente hasta la saga de Célula, y la "serie roja", que presentaba la segunda parte hasta el final, recientemente han comenzado a publicarse la "serie amarilla" (reedición de la serie blanca) y la "serie azul" (reedición de la serie roja). La "serie blanca" eran cuadernitos, y la "serie roja" tenían lomo. Pero la "serie azul" y la "serie amarilla" tienen formato de cuadernito. El embrollo de colores, formatos y reediciones había causado expectación y **Ana Mª Meca**, la editora de manga de Planeta dió una rueda de prensa recientemente para dar explicaciones:

"La "serie blanca" era blanca porque simbilizaba la pureza de corazón de Son Gokuh y sus amigos, y era asi finita porque los personajes aún no eran fuertotes del todo. Por su parte, la "serie roja" intenta simbo-

lizar el ambiente sangriento de las batallas y además tiene lomo y es más gorda porque los personajes yastán tochos y se pegan unos mamporros de espanto ", explica. "*La serie azul y la amarilla son las dos delgaditas porque en realidad ya se ha visto que los guerreros no son tan fuertes: el amarillo, por su parte simboliza que la primera parte de la serie ya está un poco caducá, y el azul es una complicada figura literaria que simboliza el color de los ojos de los Super Saiyajin*



y el color de los (muchos) billetes de diez mil que ingresamos con la venta de este tebeucho. Lo cierto es que existe una conexión psicológica entre el tebeo que se lee y el formato que lo soporta, que es capaz de predisponer psíquicamente al lector antes de que lea una sola viñeta, de ahí nuestro interés en delimitar muy bien los formatos, jaté", comentó frente a un nutrido grupo de más de tres personas, dos de las cuales dormían plácidamente. "*Pensamos reeditar algunas de las partes del material: de hecho estamos preparando la "serie verde" en la que precisamente recopilaremos la saga de Célula, la "serie rosa" dedicada exclusivamente a los momentos románticos y picantes con los diálogos reescritos (ahora son más atrevidillos), la "serie fucsia peleón" dedicada a los momentos más coquetos, y la "serie morada", con exclusivamente las escenas de restaurantes, refrigerios y banquetes. Quizá saquemos la "serie inmaculada", con las páginas en blanco para que cada uno se dibuje la aventura que le salga del cinganillo*", sentenció ante una sala de prensa ya vacía. Les deseamos la mejor de las suertes, vaya.

—Entrevista con LEMNEAR—
Una entrevista de Oreno Chinkodayo

Llego un poco pronto, pero ella ya está allí. Desde que Norma Editorial publica su manga en castellano, Lemnear se ha instalado en Barcelona, una ciudad que dice gustarle mucho: de hecho la céntrica cafetería barcelonesa en la que hemos quedado la eligió ella: Pit's Bar. "Me gusta este local porque tiene mucha pechonalidad", me dice nada más llegar. Rápidamente me doy cuenta de que lleva los pechos descubiertos. Al preguntarle me cuenta que "al venir hacia aquí he rozado una barra en el tren y se me ha desintegrado la blusa, siempre me pasa lo mismo".
La miro muy serio a los ojos pero su sonrisa bobalicona no desaparece: sospecho que me está diciendo la verdad. Me resigno a escuchar cualquier cosa y comienzo la entrevista.

¿Desde cuando llevas en esto de heroína top-less?
Pues mira, de top less llevo unos cuantos añítos, desde que me crecieron los atributos, y de heroína llevo un par de gramos, ¿te interesa?

No, gracias, lo he dejado. ¿Oye, no te importaría taparte un poquitín? Es que así no hay quien trabaje. Toma, te dejo una sudadera.
Huy, gracias, que chula, de "Rebuc".
Se la pone, le queda fatal con el traje de guerrera medieval por debajo. Opto por no decírselo y sigo.

¿Cómo te las arreglas para meterte siempre en este tipo de líos mágicos en los que estás siempre?¿No te cansas de enfrentarte a magos y guerreros?
Pues un poco sí, me dan envidia otras heroínas de manga como Bulma o Yohko Yamamoto que ya han ido al espacio e incluso pilotan naves de esas, yo siempre estoy liada con conjuros y todo eso, pero lo cierto es que me gusta, se portan muy bien conmigo y al final de los episodios nunca muero.
Se abre la puerta de la cafetería y entra una ligera brisa, que volatiliza la parte frontal de mi sudadera Reebok, dejando de nuevo sus pechos al aire.

¡Aaaaah! ¡Mi sudadera, que me costó ocho boniatos!
Ay, lo siento, ya te digo que siempre me pasa esto. La ropa que me cubre el pecho me dura muy poco, es como que se rompe enseguida... no te enfades, te compraré otra o algo.

Jolines, otra vez en top-less. Bueno, qué se le va a hacer. ¿Cómo te llevas con otros personajes de manga que se publican en España?
Pues bastante bien, soy muy amiga de Mink, la prota de Dragon Half, por eso de la afinidad de temas. Ella también tiene bastantes problemas con el pecho. No ya por tamaño, porque ella también está provista, pero es que las tiene muy puntiagudas, con la armadura y todo, y durísimas. Hemos tenido problemas en el Corte Inglés, ella pinchó una Zodiac con un pezón y yo me pulí un plumífero que valía 30.000 pelas, se me desintegró igual que tu sudadera, es que no me lo explico.

Yo tampoco me lo explico, pero en fin... ¡oye!
Una espada aparece de la nada y se le clava en un pecho: le ha atravesado, inmovilizándola contra la silla. Yo estoy flipando. Intento quitársela pero me insiste en que lo deje estar.
No, si me pasa cada dos por tres... ¡ay! No se de donde salen pero el caso es que me dejan toda atravesada día si día también ¡ay!. Enseguida se me pasa, ya verás...
La sangre le sale a borbotones, dejando el tapete perdido. El camarero comienza a mosquearse. De repente los ojos de Lemnear se ponen en blanco y su cuerpo comienza a brillar. Hay una terrible explosión y cuando el humo se disipa, la tipa está lanzándose rayos con un mago que estaba en la cafetería de enfrente. Explosiones y energías extrañas por todos lados, esto parece "Salvar al soldado Ryan". Ella ya ha fundido la espada que tenía atravesada con su poder y está más sana que una pera. De hecho, se ha cargado también al tipo, tras lo cual se me acerca. Va completamente en bolas y con su sonrisita de niña de colegio de monjas.

¿Pero qué narices ha pasado?
Mira, que cuando me atacan los malos me cogen unas energías que pa qué, pero ya está. ¡Victoria!¿Qué, seguimos?
Cuando ha dicho lo de "¡Victoria!" ha dado un saltito y las tetas le han pegado cuatro vueltas de campana, un transeúnte que salía del metro se ha tropezado con un pezón y se ha caido de morros, y yo no me he llevado un tetazo porque lo he conseguido esquivar con un movimiento a lo ***Jackie Chan****. Doy la entrevista por finalizada y me largo de allí como alma que lleva el diablo. De lejos veo como la tipa se ha ligado a un chavalote con melena rubia y un espadón del quince. Tengo que dejar este trabajo pero ya, pienso. Mas tarde me entero que uno de nuestros, un tal Darkmind, se le acercó para preguntarle acerca de su posible parentesco con Kenshiro, el de la estrella del norte. Por lo de los problemas con la ropa de arriba, vamos. Ignoramos si no pudo evitar tocarle una pera y se llevó un soplamocos de Messhu o si se tropezó con una de ellas y partió la acera de un cabezazo, el caso es que es compañero de habitación del encargado de TVE (ver noticias).*



MangaZone

Correo



En este número no tengo más remedio que pedir a todo el mundo perdón de nuevo por el desbarajuste que nos ha ocasionado una carta que, al igual que en el nº pasado, se ha comido todo el espacio de una página entera, y eso que le ha sido metida la tijera sin compasión alguna. La culpa ha sido mía porque no lo he repasado hasta el final, y dije que la carta era interesante porque nos criticaba, así que había que ponerla, y cuando le he echado un vistazo al correo ya no había remedio. Nos pondremos al día, lo juro. Mientras tanto, perdón de nuevo a quienes se han quedado sin respuesta, la tendréis el mes que viene.

¡¡¡AAAAAHHHH!!!, ¡Estoy emocionada!, encantada, ALUCINADA.
¿¡Dios existe!?, sííirl, (arg, arg).
¿Que canal 33, es la cadena que mejor esta en Anime?. NOOOOORL, a la mielda canal 33, que siempre lo repiten todo, ¡¡Viva TVE!! Ole, ole y ole, la gran utopía de los otakus se ha realizado señores/as, en la 2 (TVE), ¡¡están emitiendo MARMBLADE BOY!! (himno fuutbolero), oé, oé, oé, oeeé. Y el domingo 27 del 9, me han dicho que harán ¡SLAYERS, toma ya!, ¿no es fantástico?. Volverá TVE a aquellos tiempos en que emitían (Harlock, Candy 2)... ? GENIAL.
A propósito, ¿me recordáis?, si hombre la del "MACROSOBRE" o portafolios decorado con la capilla sixtina.
BINGO, ¡Hola!. Gracias por publicarme la carta y los dibujos (Volveréis a hacerme el favorcillo). Me ha escrito mucha gente, un saludo a todos. Angel X, Nemesis; Fredy y Geofront, ARIGATO.
Bueno dejo de enrollarme y os vuelvo a preguntar aquellas preguntas de aquella de mi 1º (y desaparecida) carta.
1º En aquellos tiempos de Candy, Candy, TVE (lo siento es que me emociono), emitió una serie muy parecida, que se llamaba la Flor de los 7 colores y la protagonista (parecidíiisima a Candy) iba en busca de una flor con siete colores, tenía un broche que cuando pronunciaba unas palabras mágicas delante de una flor, se vestía con un modelito inspirado en esa flor. ¿podéis contarme lo que sepáis de la serie? (manga, OVAs, autor/a).
2º Tenemos oportunidad de ver series tan magnificas como *Capitán Harlock* o *Exploradores del Espacio* de Leiji Matsumoto?.
3º¿Es cierto que van a emitir en TV, *Magic Knight Rayearth*?, (conociendo a TVE a lo mejor nos da una sorpresa, ¿no?).
4º¿Publicaran *Bronze*, en España?. ¿Porque solo los tíos pueden vera tías macizas enrrollandose?, ¡nosotras también queremos CHICHA FRESHCA!.
Bueno acababa diciendo a los de TVE que, ¡¡ Más, más, mássss!!, bueno corto que esto parece un manga erótico.
Y decir a la gente que me quiera escribir que la dirección esta en el Nº 10 ¿vale?.
PD: Enhorabuena, por vuestra hermanita pequeña, Fan Magazine.
PD (el retorno):Estoy pensando en formar el club de los amigos de TVE, ¿os apuntáis?.
SAYONARA FRIENDS.

Mirían Rodríguez
(Girona)

Pues nada, nada, como verás nos hacemos eco de tu opinión y repasamos de cabo a rabo *Slayers* y *Marmalade Boy*. Y no hace falta que nos mandes esos "MACRO SOBRES", contestamos también las cartas que llegan en sobrecitos minúsculos ^_^.
En cuanto a tus preguntas, nos acabas de dejar con el culo al aire. Sí nos acordamos de la serie que dices, nos suena y todos hemos visto algún capítulo, pero hace tanto tiempo que nadie tiene ni idea de sus datos. Haremos una búsqueda exhaustiva y te lo intentaremos contar en otra carta. Y tus otras preguntas son todavía más comprometidas: *Capitán Harlock* es mucho más fácil que la busques por videoclubs (fue editada hace muchos años y es posible que todavía la encuentres perdida por algún anaquel).
En cuanto a la emisión de *Magic Knight Rayearth*, la verdad es que no hemos oído nada por el estilo, aunque tendría más posibilidades que otras ya que ha sido publicada en español por Planeta. De todas formas, no tenemos ninguna constancia del particular.
Y tampoco tenemos noticia de que ninguna editorial se haya decidido a apostar por *Bronze*, ni por ninguna otra obra de **Minami Ozaki**, aunque teniendo en cuenta que es un estilo de cómic que tiende a gustar más a las féminas y que tal es la editora de manga de Planeta de Agostini, quizá no sea descabellado pensar que la idea ronde por la cabeza de Ana Mª Meca. Pero desde luego, si se le ha ocurrido la idea, no nos lo ha confesado. A lo mejor es que le da vergüenza ^_^. ¿Fans de TVE? Bueno, tampoco hay que pasarse, ¿no crees?



Dibujo original de Míriam Rodríguez

¡Hola! ¿Cómo estás, J. J.? ¿A que no adivinas de dónde te escribo? (pregunta estúpida ya que el .ar de mi dirección de E-mail me delata) ¡¡¡Sí, de Argentina!!!
Realmente no sé si soy el único argentino que te ha escrito, pero no importa. Aquí ,en Argentina, la revista se vende en comercios «especiales» de cómics y otras cosas y nos la venden a unos $ 6 (un tanto más de U$S 6). La revista va por el número 10 u 11, creo (yo voy por la 8).
Te cuento que tengo 16 años y me dedico a coleccionar tomos originales en japonés (en especial los de Shueisha) entre otras series tengo *D. N. A&sup2*, *Captain Tsubasa*, *Captain Tsubasa World Youth*, *Yu Yu Hakusho*, *Bastard!!*, *Saint Seiya*, *Dragon Ball*, *Bt' X* y algún que otro Anime Book. También junto series de anime en distintos idiomas, que se intercambian en algunos fan clubs (aunque aún no he conseguido los OAVs 1 al 5 de *Shin Captain Tsubasa*).
Hablando de anime, aunque no sea como en otros países, tales como España, U. S. A., Francia o Italia, en mi país se están empezando a emitir en televisión cada vez más series de anime que vienen directamente de México; ya hemos visto *Sailor Moon* entera (las 5 partes) y todas las películas, *Dragon Ball* empezó a mitades del año pasado y hoy va por Freezer, también están *Captain Tsubasa J*, *Magic Knight Reyearth* y han prometido unas 15 más de aquí a fin de año, habrá que esperar.
Respecto a la revista, puedo decirte que está muy buena, no hace mucho que empiezo a comprarla, ya que anteriormente compraba Kame, pero simplemente me aburrió. Una de mis secciones favoritas es Taller de Animación, además de la de Juegos y Reportaje.
Y para el final, de postre, las sagradas preguntas:
1- ¡¿Para cuándo el maldito anime de Hades (*Saint Seiya*)?!
2- ¡¿Para cuándo el maldito anime de las eliminatorias y el mundial juvenil sub-20 (*Captain Tsubasa*)?!
3- ¿Existe algún programa para hacer cómics o mangas (o al menos las viñetas)?
4- ¿Qué editorial publica el manga «oficial» de todas las partes de *The King of Fighters*?
5- ¿Habrá algún final definitivo con «toda» la animación totalmente inédita de *Evangelion*?
6- ¿Hay anime de *The King of Fighters*?
Bueno, no tengo nada más que decirte o preguntarte, excepto que no estés feliz ya que volveré a escribirte tarde o temprano... se despide, atentamente...

H. R.
Argentina

P. D: ¿cuál es el mejor URL para comprar manga y anime? (in spanish or en inglés)

Bueno, amigo Hernán, nos encanta recibir correo de gente tan distante como tú, y comprobar que también en América hay buen gusto y cultura tebeística. Además, para tener sólo 16 años ya se puede decir que eres una autoridad sobre el tema, sobre todo por la gran cantidad de animes que has visto. Por aquí las cosas no eran tan fáciles al principio. En cuanto a las "sagradas preguntas", veamos:
no sé a qué te refieres con el anime de Hades, la Saga de Hades comprende los tomos 19 a 28 de la edición japonesa del manga, y no se ha llegado a animar (que sepamos). Luis dice que no está seguro, pero cree que lo de *Captain Tsubasa* se contaba en la OVA *Shin Captain Tsubasa*. No hay programas espewcíficos, pero puedes usar cualquiera de dibujo o retoque. De *The King of Fighters*, lo más "oficial" que hay fue editado por Kadokawa, el *KOF'94*. Las películas finales recogen toda la animación de Evangelion. Y sí hay anime de *The King of Fighters, editado en USA y en España*. URL: busca en el Yahoo el "Anime Web Turnpike", ahí encontrarás links a paletadas. De nada.

Bueeno, os aseguro que no lo tenía premeditado, pero es normal que después del bajón venga el consecuente subidón. Lo que no esperaba es que fuera a suceder tan pronto, pero mejor así, ¿no?

[...]

El transcurso de las cosas ha hecho que la carta que os iba a mandar tome un matiz diferente, así que el cuerpo principal de ésta se centra en propuestas para vosotros.

[...]

Visto el caso, tan sólo vosotros me habéis cogido el tranquillo, por las razones que sean, pero el tema es que os he conseguido caer bien .

[...].

Lo que intento decir es que con vosotros pienso seguir más fuerte que nunca, mandándoos opiniones, críticas, dibujos y todo lo que se me ocurra.

Y por supuesto, colaborando con vosotros siempre y cuando lo que os mande tenga la suficiente calidad. Y dejadme deciros, compañeros, en un alarde de modestia, que calidad tengo por un tubo.

En esta primera carta os mando una introducción de lo que espero que sea una larga serie de artículos que tratan de ahondar un poco más en el comportamiento y psicología de los personajes que pueblan el manga y el anime. Es una forma como cualquier otra de exponer un punto de vista, y sobre todo, un apoyo para que los lectores de manga sepan apreciar un poco más a sus héroes favoritos adoptando distintas perspectivas (pues no, con este comentario no hago ningun chiste, hala). A ver qué os parece.

En cuanto a otras cosas, mi escasa bonanza económica y la lejanía con respecto a vosotros me impide que os mande artículos estrechamente relacionados con la actualidad del manga y el anime. No obstante, mi mangateca es lo suficientemente extensa como para hacer cualquier reseña o dossier sobre un tema de no tan rabiosa actualidad. En fin, siempre abierto a propuestas, si os gusta mi forma de escribir, podéis encargarme lo que vosotros queráis.

De momento, otra idea bastante atrayente sería la de cubrir todos los eventos sobre el manga y anime en Madrid a modo de crónica.

[...]

Y ahora, a otra cosa mariposa.

Estoy haciendo un archivo con el ordenador (es un MSX, a ver qué os vais a creer) en el cual estoy recopilando cualquier tipo de nombre relacionado con el manga, el anime y sus compañeros, con el objetivo de crear un banco de datos que haga más rápida la búsqueda de alguien en concreto. Dibujantes, guionistas, directores de animación, chara designers, modelistas, actores de doblaje, programadores, directivos editoriales, musicos, etc... Espero acabarlo de aquí a un año (¡es un trabajo muy duro!), y cuando lo haga, imprimiré una copia para vosotros (a lo mejor os sirve y todo).

Una pregunta, ¿alguno de vosotros tiene MSX? El mío es un MSX2 de los normalitos, con cartuchera y disquetera. También tengo una impresora (¡¡pues q. bien!!). Y hay un juego que tengo llamado HINOTORI, que presenta un copyright de KADOKAWA... a ver qué me podéis decir. También tengo otro llamado ALESTE, que es de naves, y sospecho que sea una adaptación de un anime. No sería raro, ya que el MSX es un ordenador que PHILLIPS trajo de Japón. Lo que no sé es por qué los japoneses se lo llevaron tan repentinamente, pero...

[...]

En cuanto a lo que os mando en la carta, no es demasiado. He querido mandar de nuevo las páginas del cómic que estoy realizando (más 2 nuevas y una bocetada) para que podáis verlo todo un poco más globalmente. En otro apartado os comento un poco por encima el argumento de la serie más otros proyectos que tengo en cartera.

En una próxima carta os mandaré un proyecto de una serie de anime sobre mechas que creé hace ya unos años. En especial, este material va destinado a Juan y su Taller de Animación.

[...]

Y recordando viejos tiempos, es bueno saber que ya habéis pasado la etapa de otaku indignado. Es bueno quejarse, sobre todo cuando uno tiene razón, pero hacerse la víctima tampoco es la mejor solución. Es decir, no hay que ir en contra del mercado, sino que hay que abrir el mercado, crear las alternativas, en vez de cargar contra el sistema. En fin, que los años van pasando y uno va madurando, así que tranquilos, que yo también he pasado por eso y no os mandaré ningún artículo del tipo «somos unos incomprendidos, etc...», ¿vale?

Pero poniéndonos un poco críticos (esa es la faceta de mí que todavía no conocéis... je,je, OS VAIS A ENTERAR, juaghh, juaghh... VA A CORRER LA SANGRE; JEEGHH; JEEGHH...) (¿?)... Digooo, que habiendo abandonado esta faceta de la que os hablaba antes, y habiéndoos abierto un poco más, también es cierto que habéis caído en la trampa de la actualidad.

Es lógico que si ahora podéis disponer de más información novedosa que antes, intentéis sacarle el máximo provecho, pero eso ha hecho perder un poco el espíritu MangaZone y no soy ninguna persona del tipo «incondicional, no cambiéis, el *Load* de Metallica es una mierda». Yo he sido sincero cuando os he dicho que habéis mejorado en muchos aspectos (abandonar el rol de otaku indignado, reseñar temas ajenos a Japón y mantener una calidad cuidada en maquetación e ilustraciones es un signo de madurez, y una representación como la vuestra es difícil de encontrar (vamos, que yo soy de los que piensan que no sois precisamente caros (y de hecho, el LOAD es un buen disco))), pero a veces, cuando se quiere avanzar hacia un camino concreto (que imagino que en vuestro caso, aparte de pasarlo bien, será por lo menos vender para sacar el próximo número) se deja atrás la propia personalidad de uno mismo. ¿Exigencias del mercado?

Por supuesto, yo no os echo la culpa a vosotros. El mercado funciona con unas demandas determinadas que exigen abundancia de novedades para una mayoría de público al que hay que mantener, o si no se va el mercado abajo. El tema es, ¿hay que abandonar tus principios para sobrevivir?, ¿o puedes intentar (como he comentado más arriba) no cambiar el sistema, sino ampliarlo? Que sí, que ya lo sé... que es muy fácil hablar, sobre todo cuando se está metido en el cotarro, pero al menos tengo derecho a opinar.

Un consejo: desmarcaos del resto de publicaciones con otro tipo de enfoque. ¿Quién lee MangaZone? Espero (imagino) que mucha gente (aunque seguro que no tanta como os gustaría). A los lectores veteranos siempre los tendréis ahí (y de hecho, son lo suficientemente numerosos como para poder mantener la revista). Ahora bien, a los nuevos hay que engancharlos como hicisteis con nosotros. ¿Cómo? Alguien que quiera noticias, puede comprar tanto el MangaZone como el Neko o cualquier otra... Dad algo distinto (bueno, sois distintos, así que me corregiré; dad algo más). Yo también compro otras revistas (sí, lo confieso, ¡soy un pecador!). Por ejemplo, Neko. Y admito que Neko es una buena revista, pero no es la que me tengo que comprar todos los meses. No me importa si me pierdo un número. Y la Neko venderá mucho, pero es una revista fría.

Mangazone tiene que ser mucho más que eso. No sé, hacer dossiers sobre series de hace tiempo, artículos recopilando información (es lo que la gente pide, y es algo que a todo fanzinero le gusta encontrar). ¿Novedades? Sí, pero con otro enfoque. No sé, a mi me gusta MangaZone, e intento que os vaya bien. Puede que penséis que me paso de listo (quizá tengáis razón), pero sincero soy, seguro.

A todo esto, y para que os pique un poco. La información que disteis sobre el viaje de Miyazaki y Anno estaba bastante incompleta. O si no, leed el Neko y veréis. La información que disteis sobre el chara designer de la serie *Akibahara Dennougumi* podría estar equivocada, dado que en vez de ser Hiroshi Nagahama, debería ser Seiji Kishimoto. Por cierto, ¿desde cuándo dibuja Urushihara el manga de *Bastard!!*?, fíjate, y yo con estos pelos...

[...]

Para ir terminando, quiero que sepáis que tengo ganas de ver *Brain Powered*, *Cowboy Beebop*, *Fancy La La*, *Trigun* y *Berserk* (bueno, *Mononoke Hime* también). Creo que es lo mejor que se puede encontrar en anime actualmente, y por cierto, que se preparen los japoneses, que la industria animada americana amenaza con lanzamientos bastante jugosos (como por ejemplo, *GEN 13*). Aunque por mucho que hagan (y muy bueno), los japoneses siempre estarán un poquito por encima de los americanos (aunque cuando la cagan, ahí se llevan la palma)...

En fin, también tengo ganas de leer *Level E* y a ver si vemos algo nuevo de Kishiro en España (está evolucionando de una forma bastante interesante). También tengo interés en ver algo de *Clover*, de las Clamp. Y a otras cosas, ¿habéis visto lo último en mangoide USA?... Hombre, nunca he sido un amigo del estilo, sobre todo con los bodrios que hacían al principio de nacer el género, pero al césar lo que es del césar, al menos gráficamente (sobre los argumentos no tengo ni idea, sólo leí el *Bubblegum* de Warren y poco mas). Por ejemplo, *NIO*, de Joe St. Pierre tiene buena pinta, *Usagi Yojimbo* también está muy bien, y el *Battle Chaser* de Madureira. Adam Warren, hay que reconocerlo, cada día lo hace mejor (no sé, yo ya imagino que a bastantes de vosotros no os gustan demasiado los mangoides, pero yo soy bastante abierto, así que...).

[...]

Viendo el PREVIEWS, a ver si pronto publican *Slayers* en España, para por lo menos justificar su éxito en Japón (y mira que no las tengo todas conmigo...). Por cierto, ¿ qué me decís de la editorial IRONCAT? Quiero decir, ¿cuánto tiempo lleva publicando mangas?

Bueno, que llega la hora de despedirse de vosotros. Espero saber pronto de vosotros (más que nada, espero poder comprarme pronto el número 11). ¡¡¡Saludos a todos!!! Y gracias.

RDG
Madrid

Estimado señor R.D.G.:
No puedo culparte por tu carta, porque a fin de cuentas la culpa es mía por ponerla (o en este caso, más bien, por encargar a "quienquiera que esté libre" que maquete el correo" y repasarlo de lo último), y de verdad te agradezco que nos hayas escrito una carta tan larga, pero como comprobarás, y pese a que hemos cortado casi la mitad, a duras penas ha cabido en una página entera de nuestra sección, así que espero que no te importe que conteste a tus preguntas telegráficamente, por pura falta de sitio. Sí, alguno de nosotros tiene MSX, el *Aleste* no tiene anime, *Hi no Tori* está basado en un manga, nos encantará contar con tus colaboraciones, es la falta de sitio (o el excesivo número de secciones fijas, según se mire) lo que nos priva de poder hacer más reportajes de clásicos, algunos autores de mangoides lo hacen muy bien, Ironcat lleva cerca de dos años publicando mangas, y gracias por tus críticas y tus artículos.

JJ (nunca más, nunca más...)

Apdo. de correos 12319
E-mail: Berserker@mx2.redestb.es

Como no tengo nada muy novedoso que contar, es este Taller tenemos partida doble de Hoja de Estilo: torro pedante futuristólogo en la primera página, y un especial Disney en la segunda. Para que luego digáis que no os cuido (teniendo en cuenta las altas horas de la noche en que se confeccionaron, me niego a responsabilizarme de los tumores que provoquen). De acuerdo: sí que hay cosas que contar en el Oeste, como hablar de la South Parkmanía (tengo los datos, pero aún hay que darles forma) o del repaso de la programación USA, o el festival de Hiroshima...
Todo a su tiempo.

Juan Gómez Martín
totoro@ctv.es

TALLER DE ANIMACION

HOJAS DE ESTILO

P-MACHINERY (DON'T) FIGHT THE FUTURE

Una de cal y otra de arena, según la disposición del público a mis elocubraciones futuroides. Marchando una de prospectiva light para mangakoides. Para empezar, veamos cómo es la vida cotidiana en Futurópolis si realmente pudiéramos coger papel en blanco (en otra ocasión veremos qué es lo más probable que sería la ciudad futura de verdad: una mezcla de Hong Kong, Calcuta y méxico, lo más probable). Como de costumbre, el Mangaka aficionado deberá considerar las opciones ofrecidas y escoger lo que más le atraiga, mandando el resto a la basura (hazlo y ya verás, ya...)

EL BUENO, EL FEO Y EL MALO

Como ya indiqué al inaugurar esta serie de Hojas de Estilo, uno de los principales problemas de los Mangakas consiste en introducir verdadera variedad en sus diseños tecnológicos futuristas. Toda la maquinaria que aparece en sus Mangas parecen provenir de un único fabricante. Todo sigue una única línea de diseño.

Y sin embargo estamos rodeados de toda clase de enfoques de diseño en los productos que nos rodean: por ejemplo, no puede haber mayor diferencia entre un Walkman de referencia de SONY (esos que son plateados o dorados, con poquitos botones, y que parecen una pitillera de lujo) con un reproductor de cassettes de la línea Mi Primer Sony (para críos, de colores vivos, y más bien gordos y de teclas enormes); o entre un Renault Twingo y cualquier 4x4; o entre un clónico taiwanés, un Compaq Presario y un Apple iMac. La variedad de estilos en los objetos cotidianos obedece tanto a criterios de funcionalidad como a estéticos.

Katsuhiro Otomo creaba una parafernalia de máquinas recauchutadas y cosidas a añadidos en su Akira, en una especie de versión sobria del retro-decó de Blade Runner, con esos coches llenos de asimetrías y esas motos que antes tu hermana (o tu hermano, ya puestos) con un motero de Harley-Davidson que verte tú encima de ella (a no ser que fuera la de Kaneda, curiosamente fuera de lugar). Asamiya hace que sus policías estén rodeadas de mármol, acero, y aerodinámicas consolas computerizadas de despacho, así como vehículos más BladeRunneros y cables y tubos colgando en los callejones. Shirow, cuanto menos, parece intentar distinguir entre la tecnología militar y civil en sus obras, y está bastante al loro en cuanto se refiere a concept-cars e ingeniería arquitectónica. Pero el problema está en que ninguna de esas visiones, tal cuales, dan abasto de la situación real.

Cuando uno avance un artefacto en su Manga o Anime, ha de pensar un poquito: ¿para quién está dirigido? ¿Es para un consumidor normal o para un especialista? ¿Es alguien que apreciará una carcasa de diseño estético, o que quiere que funcione y punto? Cuidado aquí, que a veces no hay nada más bonito que una buena taladradora eléctrica moderna, o más feo que una tostadora barata. Lo mismo se refiere al equipamiento médico: algunas sillas de dentista parecen puestos de control de pilotos espaciales futuristas. ¿Es el factor estético encarecedor del producto, y es justificable? Por ejemplo, no es muy costoso el hacer que una maquinilla de afeitar desechable tenga unos contornos curvilíneos, pero sí lo es en la carrocería de un coche. Puede que un Twingo sea todo curvas, pues la belleza en los coches es un factor de compra, pero seguro que un coche de limpieza de la acera será un mamotreto, que el Ayuntamiento no querrá incurrir en los costes extra de hacer bonita esa maquinaria. En fin, que no hace falta ser ingeniero para justificar echar un poco de sal en los diseños del futuro.

EL HANDICAM MAS RAPIDO DEL OESTE

Esto ya es más difícil: anticiparse y proponer soluciones nuevas. El ejemplo que más me gusta es el de las cámaras de vídeo. ¿Alguien se acuerda de las antiguas cámaras domésticas de Super8 y las primeras de vídeo (aquellas en las que uno llevaba colgando del hombro el grabador)?. ¿Qué aspecto tenían?

El de una pistola o una especie de secador: un buen mango para poner la mano y un cuerpo encima. ¿Y cómo son ahora? Pues no es tan fácil de responder: la novedad vino con los camascopios de VHS-C y Video8, que se sostenían con la mano abarcando un bulto lateral (que solía albergar la batería), apretada contra él mediante una correa ancha. La idea tenía sus ventajas: es más fácil mantener la estabilidad de la cámara al estar más cerca el centro de gravedad, no hay que hacer esfuerzo en sujetarla porque el peso del aparato ayuda a retenerlo contra la mano, etc. Ahora, las últimas cámaras de vídeo suponen una nueva explosión de formas: desde pitilleras digitales hasta el look clásico de las cámaras fotográficas (que, dicho sea de paso, empiezan a adoptar el de las videocámaras, para compensar).

Así que a alguien se le iluminará el rostro y dirá: voy a hacer que mi ultrapistola antimutantes tenga un agarre estilo cámara de vídeo. ¡Cuidadín! Las cámaras de vídeo no tienen retroceso, y se manejan mirando por un visor alineado con el objetivo (aunque las más modernas incorporan todas una pantalla color desplegable). ¿Es tu arma de retroceso fuerte? ¿Conviene apuntarla con ella cerca de los ojos o extendiendo el brazo? Ensayad el movimiento de la mano: es mejor la pistola clásica si se tiene el brazo totalmente extendido. Una posibilidad es un mango anatómico. Otra cuestión: ¿es conveniente que el cañón se extienda más allá de la mano, o es mejor que lo haga a lo largo del brazo (ver las armas Seburo de Shirow)?

Otras curiosidades, pero esta vez derivadas del avance tecnológico. Hoy día, para administrarnos medicinas, utilizamos principalmente las pastillas y cápsulas. En un futuro podríamos estar utilizando muy a menudo parches cutáneos que administrarían el medicamento a través de la piel, o nebulizadores como el que emplean los asmáticos.

Me temo que no hay soluciones fáciles: hay que estar a la última, leer las revistas sensacionalistas de divulgación científica estilo Muy Interesante o E3, ver cualquier cosa interesante y convertir la tendencia en realidad en el Manga.

INDISTINGUIBLE DE LA MAGIA

Este es un detalle imprescindible en toda ciencia-ficción tecnológica que se precie de serlo: hay que introducir procesos o mecanismos tan increíbles que parezcan casi mágicos... y no dar ninguna explicación. Como, digamos, una cabina vestidora a partir de una materia prima en estado líquido (digamos que es una fotocopiadora de vestidos): entras desnudo y con los brazos en alto y sales vestido; o tu traje "genera" un bolsillo cuando acercas un paquete a la posición donde sería habitual encontrarlo; o te conectas a un sistema de realidad virtual tocándolo con la mano en vez de poniéndote algo en los ojos. Si el lector está inmerso en tu propuesta de futuro, lo aceptará y disfrutará intentando justificarlo en base a las tecnologías que se han mostrado hasta el momento. Lo practican los mejores y da resultado.

LA AVENTURA SECRETA DE LAS PLANTAS

Hay manías pasajeras, como los Tamagotchi, y manías destinadas a quedarse, como Internet. No viene mal inventarse unas cuantas para nuestra sociedad imaginaria del futuro. Aquí viene una que, además de interesante, es más que plausible.

dame agua

¿De qué hablan los gurús de la computación? De los ordenadores ubicuos. De que estarán por todas partes, la mayoría invisibles, recogiendo información y regulando procesos sin que seamos conscientes de ello. Desde el sencillo chip de la cafetera que sabe que solemos usarla por las mañanas y que, por tanto, decide calentar el café unos minutos antes por si acaso, a la zapatilla deportiva que, tras el jogging matinal, transmite los datos de duración, velocidad, intensidad, pulso, sudoración, etc. al programa de control médico del ordenador del hogar.

¿Cuál es la aspiración fundamental de los especialistas en interacción hombre/máquina? La comunicación hablada. Pero claro, una vez proporcionas voz a una máquina, ésta empieza a adquirir personalidad ante los ojos del usuario (si no es que la tenía ya: esos cuelgues repentinos, esas pérdidas de datos...). Conclusión: un derivado de esta tecnología sería la venta de paquetes de rasgos psicológicos. Quisiera llevarme una personalidad tipo Eddie Murphy para los controles del cuarto de baño que me haga chistes cada vez que uso el water o la ducha. Quiero una cafetera gruñona. Quiero que la pantalla principal del comedor se dirija a mí con un deje de mayordomo relamido cuando me avise de que tengo mensajes en el buzón electrónico...

Y si con esto damos vida a los objetos inanimados, nada nos priva de hacer la aberración consiguiente: aumentar la de los animados.

Imagináos: salís a la terraza y los geranios empiezan a gritar con su vocecilla aguda: "queremos agua, tenemos sed, danos agua". Unos chips que controlan la humedad de la tierra, la calidad de las hojas y demás parámetros disparan unas "minipersonalidades" para llamar la atención del dueño. Lo mismo podría hacerse con los hamsters de la pequeña, con un pequeño microprocesador implantado interpretando sus reacciones o, más cafre todavía, sus centros nerviosos: Doctor Dolittle, a todos los efectos.

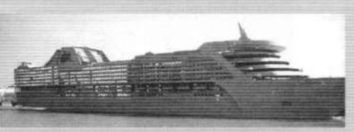
Claro que, si la informática da tanto de sí, ¿para qué preocuparnos nosotros de regar o de dar comida a los bichitos? ¿Por qué no lo hacen los ordenadores? Pues porque ahí estaría la gracia para los que quisieran. Que los que no quisieran comprarían plantas de

(NO) QUIERO VIVIR EN LA CIUDAD

Quiero decir que quiero pero no quiero. No, no es un arranque de expiración poética. Es una arcología. Aunque el Diccionario de la Real Academia no parece contemplar el término, en su acepción ciencia-ficcionera se refiere a una construcción que alberga a toda una comunidad y que es lo más autosuficiente posible, incluso en sus normas de comportamiento, con respecto al exterior.

Así que supongamos que tenemos un tinglado al estilo de esos centros comerciales estadounidenses, que son REALMENTE ENORMES, y que lo organizamos en áreas residenciales, centros laborales y manufactureros, y centros de generación y almacenamiento de recursos vitales (granjas, cultivos hidropónicos, centrales energéticas). Es obvio que el generar absolutamente todos los recursos necesarios para la supervivencia de la comunidad es una utopía, así que lo que falta se comercia. Si la comunidad, además, establece sus propias normas jurídicas de arriba a abajo, y no se ciñe siquiera a las de más alto rango del territorio dominante, habremos llegado a todos los efectos a una comunidad-estado, además. Existe una buena descripción de los extremos que podría adoptar semejante concepto en la novela *Juramento de fidelidad*, de **Pournelle** (compañerete de escrituras de **Larry** "*Mundo Anillo*" **Niven**, una fantasmada de tufo fascistoide, bastante tumbable por otro lado, que trata sobre el establecimiento de una arcología-estado tal en California.

Sin querer ser tan extremos, podemos ver ideas de "encapsulamiento" de escala similar en el proyecto de rascacielos llamado "Torre Biónica", pensado para Hong Kong, en el que se postula un superedificio más o menos cónico de kilómetro y pico de largo, dividido en varios bloques verticales, cada uno de los cuales alberga una miniciudad con sus propios subedificios. La idea se justifica por culpa del simple y viejo problema de la falta de espacio y el precio del suelo. Pero las consecuencias son casi tan extremas como en el caso de las arcologías: digamos que bajar a comprar al mercado podría llevarte un buen rato (acceder desde tu vivienda al subascensor, y de ahí al pozo de ascensores principal, y hacer los transbordos hasta alcanzar el suelo), así que mejor no salgas de casa. Todos los servicios necesarios para el desarrollo de la vida diaria han de estar disponibles en cada bloque. Ya sabemos que, si nos empeñamos de verdad, podemos tener hasta playas artificiales. Es la clase de idea loca que los orientales, uno no sabe exactamente por qué, aceptan con mucha facilidad.



Una variante pelín más delirante (yo no sé cómo ha sido, y me ha salido un "pareido") es la de construir una comunidad autocontenida en un buque. ¿Habéis visto los monstruos que se gastan las compañías de cruceros de placer? El Argonáutica de *Deep Rising* ni siquiera es lo más grande, y ese era un buque ficticio.

Si la "Torre Biónica" se alza hacia el cielo, el "Geofront" lo hace hacia las profundidades. La sede de NERV en Neon Genesis Evangelion es menos disparatada de lo que parece (si descontamos el hecho de que Japón es zona sísmica): la industria de la construcción japonesa juega habitualmente con la idea en sus ataques de prospectiva-ficción, y es que hemos de tener en cuenta que esa industria es una de las previstas a suceder a las de la electrónica en cuanto a hincapié económico nacional.

Pero todo esto no es más que una panoplia de opciones extremas (y aún no hemos nombrado las profundidades marinas y la órbita terrestre) y de matices aislacionistas (unas como concepto de partida, otras como consecuencia): es más de esperar una evolución de la situación actual en cada zona. Hay que prestar atención a las tendencias de crecimiento o disminución de la población (comparar Occidente y el Tercer Mundo, vigilar potenciales emigraciones) para saber si las ciudades van a saturarse aún más o si pueden despejarse y mejorar la calidad de vida invirtiendo terreno en espacios públicos. En cierta manera, la ciudad futurista ideal sería el Olympus de Appleseed, mezcla multiétnica en la que combinan las megaestructuras HiTech con los adosados y las zonas verdes.

EL TURBOASCENSOR

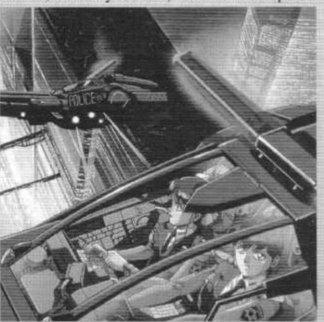
Supongamos que tienes tu ciudad del futuro ideal. ¿Cuál sería el medio de transporte interior ideal? ¿El autobús, el metro, el automóvil, monorraíles elevados, coches voladores? No, señor mío: el medio ideal es el ascensor.

Más aún, el turboascensor de Star Trek, es decir, una cabina de ascensor que emplea motores electromagnéticos para deslizarse tanto vertical como horizontalmente. Ya existen algunas aproximaciones: Otis (creo que era Otis, vamos) ha desarrollado un ascensor vertical que, cuando ha de desplazarse horizontalmente, se encaja en un chasis o jaula que es la que lo lleva de un pozo de ascensores a otro. Por así decirlo, el edificio posee un lote de cabinas que se distribuyen inteligentemente por los diversos pozos y que saben trazar las rutas en zigzag para llegar lo más pronto posible a su destino en función del tráfico dado.

No cuesta mucho extrapolar que esas cabinas de ascensor podrían salir libremente de un edificio y meterse en otro. Así, uno le diría al ascensor: "quiero ir a la planta joven de El Corte Inglés". La cabina bajaría hasta los túneles del subsuelo e iría directamente al centro comercial o se acoplaría a un "tren" de cabinas, tirado de una locomotora automática más veloz. Habrían varios diseños de cabina, en función de la carga o las comodidades adecuadas al tiempo de desplazamiento. Para las viviendas del extrarradio, incluidas los chalets adosados o unifamiliares, estarían las "paradas de ascensor" (aparte de que, con la escasez de vehículos de tráfico rodado, no sería problemático tender trazados tipo tranvía más entrecruzados de lo habitual).



Esta es una visión muy optimista, pero probablemente no da muchas posibilidades dramáticas, así que volvemos a lo clásico: automóviles, motos y demás, todos ellos capaces de conducirse por sí sólos si se hayan en zona de cobertura de una red informática de tráfico, o semiautomáticamente si no (mantenimiento automático de distancia entre vehículos, reconocimiento de señales de tráfico, seguimiento de mapas de tráfico, etc.). En lo que respecta a coches aéreos como los Spinners de Blade Runner o Silent Möbius... Pues qué queréis que os diga: pase como vehículos especiales, lujos privados o como aerotaxis, pero es que, simplemente, no es eficiente como vehículo base de la ciudadanía. Además, imaginad lo que debe ser el oír el ruido de un frenazo y esperar lo inevitable... "¡Por favor, que no me caiga a mí!".



¡...DAISY, DAISY...!

El ordenador personal no existirá en el futuro. Es que, si uno lo piensa fríamente, es una estupidez conceptual. Existirán los datos y la potencia de cálculo, y formas de invocarlos. Como ya he dicho en otro apartado, el futuro es el de los ordenadores ubicuos e invisibles para las tareas desatendidas (que no requieren nuestra atención), así como medios de acceso al proceso de información de múltiples formas y tamaños, en algunos casos específicas para la función.

Ejemplos típicos. La forma más importante de acceso es la televisión mural del salón de la casa, que centralizaría las funciones de televisor, videojuego, videoteléfono, control del hogar y acceso a la información audiovisual. El interfaz sería la viva voz. Siguiendo con la idea de incorporar personalidades como forma de humanizar el trato, la televisión podría hablarnos, "¡Hey, Juanxer, tienes tres mensajes acumulados. ¿Te preparo un café mientras las ves?!", o incluso mostrar un mayordomo virtual en pantalla.

Como la pelea entre los hijos que quieren jugar con la Nintendo Ultra1024 cuando tú quieres ver el telediario podría ser mortal, es probable que cada uno tenga una pantalla en cada habitación, así como (y ahora viene lo interesante) pantallas portátiles en diversos tamaños, desde Din A3 hasta el de una tarjeta de crédito (plegables, enrrollables, etc.), así como, pongamos el caso, unas gafas de realidad virtual intistinguibles de unas Ray-Ban. Imagínate que quieres saber los precios de los objetos en un gran almacén. Dices en voz alta: "dime los precios", y verías flotando frente a cada artículo un rótulo sintético con el precio correspondiente; o dirías: "dime el camino hasta el depto. de ropa vaquera", y unas flechas aparecerían indicándote el camino y la distancia flotando sobre los pasillos. ¿Y si no tuviéramos las Gafas de Luz Virtual a mano? Si tuviéramos la tarjetita, nos mostraría la imagen. Y si ni siquiera eso, pero tuviéramos los auriculares del Walkman, pues nos irían diciendo: "ahora a la derecha... y ahora sube las escaleras mecánicas...". Creo que se va viendo en dónde está la clave del asunto: en que la comunicación hombre-máquina ha de ser muy sofisticada. Los interfaces de cada tipo de dispositivo han de disponer de la suficiente inteligencia como para saber traducir los datos servidos a la forma más conveniente que dicta el dispositivo por el que se accede: indicaciones visuales 2D y/o 3D combinadas o no con la imagen real, indicaciones verbales, etc. De dónde sale toda la potencia de cálculo necesaria. No obligatoriamente del propio dispositivo (aunque puede colaborar con la potencia de cálculo que pueda aportar), sino de la Red a la que éste tiene acceso.

Y si falla la cobertura, más vale que disponga de cierta capacidad propia para seguir operando un mínimo. Hay otros factores en todo esto: fuente de energía portátil para alimentar toda la informática que uno lleve encima (cinturón/batería, energía cinética, suelas piezoeléctricas, calor corporal, darle cuerda...), dónde guardar los datos privados (en el ciberbanco de la caja de ahorros, yo qué sé), los virus ("¡Dios mío, se abrieron las puertas y él entró en el ascensor... que no estaba ahí!"), etc.

En fin, que uno podría invertir en equipamiento informático para ganar un dinerillo rentando potencia de cálculo y espacio de almacenamiento privados, vamos. Y que en viernes trece más vale que uno se escondiera en el armario con provisiones y no saliera de ahí en todo el día, no sea que la aspiradora, de repente, empiece a coger ideas extrañas.

TALLER DE ANIMACION

HOJAS DE ESTILO

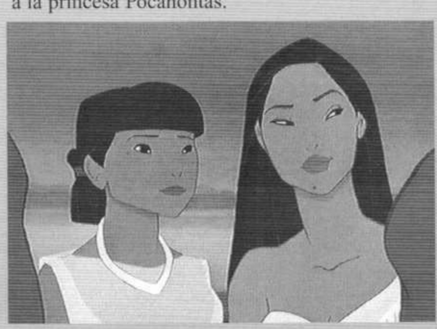
POCAHONTAS O EL BUEN SALVAJE

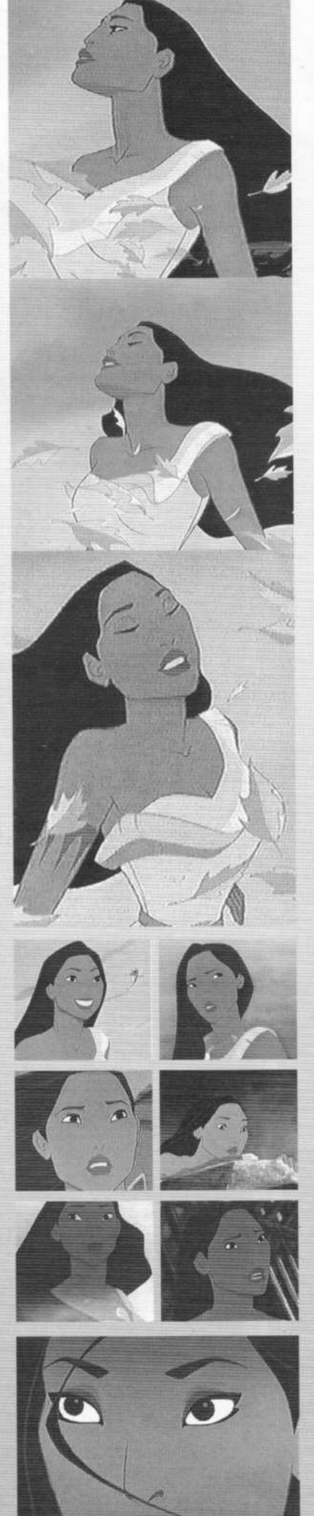
Pocahontas es considerada por muchos un relativo fracaso de la Disney. De acuerdo en que la narración es más bien... poco densa, sin chicha, más allá de la historia romántica. La compensación se halla en el esfuerzo de expresividad en los personajes y el experimento en estilización de cara a la representación del buen salvaje.

Se trata de representar a los protagonistas indios de la historia de forma digna y justa, y lo que ha acabado ocurriendo es que Pocahontas es la película de indios políticamente correcta por excelencia. Y eso no es una acusación despectiva, sino un dato, punta de un auténtico iceberg de matices dignos de estudio, así que vamos a ello.



Lo primero de todo es el diseño de personajes: los rostros son angulados, de mándibulas más amplias y largas barbillas frente a una boca pequeña, pómulos elevados y pronunciados y, lo más importante, unos ojillos achinados simplificados y cejas a la par. En resumen, lo opuesto a lo que estaba siendo habitual en las producciones Disney más recientes. Añadir a ello la tez oscura y negros cabellos, y la escasez de vestimenta que hace que todo sea muy "físico": una sensualidad de la que se es inocente. Al combinar esa inocencia con un comportamiento sencillo se logra un personaje puro y noble. Hete aquí a los indios y a la princesa Pocahontas.









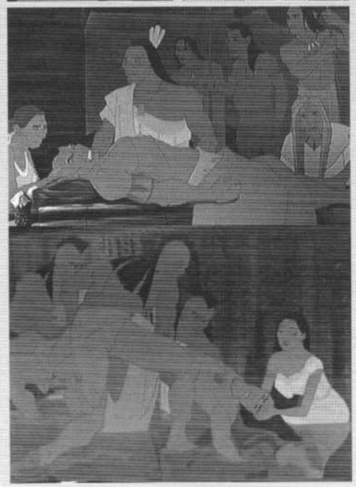




El pueblo de Pocahontas es descrito como un conjunto de hombres y mujeres vitales, a los que su sentido del honor los reviste de de un aura de nobleza. El caso es que las únicas víctimas que se producen en el conflicto de esta historia son indias, y las bajas son siempre presentadas de forma que parezcan héroes sacrificados tocados por la gloria.

De todas formas, las facciones de los indios no protagonistas alternan entre lo corriente y lo feo y agresivo, aunque las expresiones de alegría, aprensión o temor rompan con cualquier maniqueismo. Así se mantiene en todo momento un equilibrio entre la ferocidad del guerrero y la humanidad de la persona.



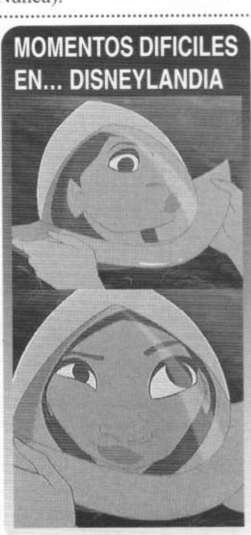


Nakoma, la amiga de Pocahontas, tiene un peinado más sofisticado y moderno, exhibe su admiración por Koocum sin muchos tapujos, juzga mal a su amiga y su metedura de pata provoca la catástrofe. Lo cierto es que Nakoma es la arquetípica amiga fílmica con la cual quién necesita Segundas Guerras Mundiales.



Hay más que contar de Pocahontas, sobre todo de las características del reparto occidental, y como mantienen una simetría con sus colegas cobrizos. Lo dejamos para una futura Hoja de Estilo (nunca consigo acabar las cosas. Nunca).

MOMENTOS DIFICILES EN... DISNEYLANDIA



UN DIA DE FURIA

El ataque de Koocum a John Smith al descubrir a Pocahontas y al inglés besándose, y su posterior muerte, permiten observar en plena acción la postura de respeto y ecuanimidad ante los bandos de la historia. Hay dos equilibrios que se están manteniendo aquí.

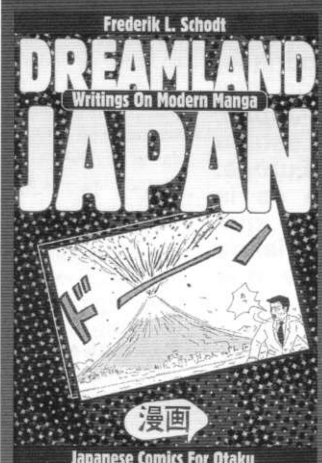
Por un lado, el ya mencionado entre la dignidad y el salvajismo: para compensar un diseño de personaje que exhuda dignidad y nobleza, los animadores ejecutan un ataque que parece falto de toda planificación. La forma en que Koocum se lanza hacia Smith es puro impulso animal, desmañada y nada elegante, sin la apariencia de orden fruto de un entrenamiento. Ello nos recuerda el temible salvajismo de los indios en plan película de John Wayne.

Luego hay otro equilibrio: Koocum ataca, ultrajado por encontrar al invasor besando a una de su raza y que ésta sea su prometida. Sin embargo, sus facciones nunca llegan a demostrar verdadera furia en el estilo típico de ojos desmesuradamente abiertos, cejas fuertemente enarcadas y arrugas en la frente por dicha tensión. Durante toda la secuencia Kookum exhibe una variante absolutamente intensa de su habitual mirada doliente y estoica. Se puede percibir odio en la mirada, pero el componente fundamental es un dolor intenso y crucial, y un sentimiento de traición. Al no mostrar verdadera rabia, Koocum no queda como un malvado, sino como una persona tristemente equivocada. Así queda salvaguardado el mensaje de que en este film no hay auténticos "malos de la película".



TALLER DE ANIMACION

CAJON DESASTRE

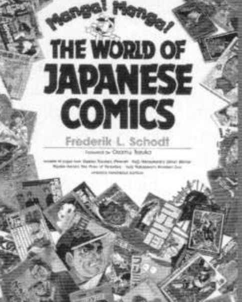


Frederik L. Schodt es el autor de lo que podríamos llamar la Biblia del Otaku Fanzineroso de los primeros tiempos. *Manga, Manga* sirvió de referencia cultural básica para poner en contexto aquellos escasos hallazgos que íbamos reuniendo y después comentando en las recién nacidas revistas de aficionados sobre el Manga y el Anime, y anda que no epatábamos al soltar parrafazos derivados del libro aquel, quedando como gurús de lo pop japonés ante el respetable.

Bromas aparte, fue un ítem fundamental en nuestros arsenales de referencia. *Dreamland Japan* (Stone Bridge Press, ISBN 1-880656-23-X) hace ya bastante tiempo que apareció en el mercado, un recopilatorio de artículos de Schodt publicados en diferentes medios. En un principio no le presté demasiada atención: un vistazo a su índice revelaba unos contenidos un tanto macarras, por así decirlo: el Manga sobre Pachinko, el Manga sobre el negocio del prestamista, el Manga manual técnico, los autores más rarillos, el estado del mundo editorial, etc.

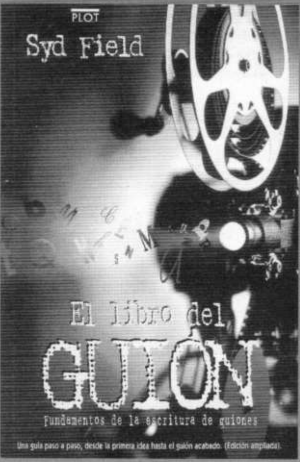
Cuando finalmente lo compré, descubrí que es un libro tan esencial como el primero. ¿Por qué? Porque nos recuerda algo que aún teníamos presente cuando todo lo que conseguíamos de Manga y Anime japonés eran trabajosas y muy dispares migajas, y que hemos perdido en plena borrachera de estandarización editorial (que, para qué negarlo, bienvenida sea).

Y ese algo es la bendita variedad de Manga que existe, y que en su mayoría no tiene nada que ver con lo que se importa desde Occidente. Y, lo que es peor, cuán más revelador es ese Manga sobre el alma japonesa que lo que pueda denotar un Dragonball o un Bastard. Lo mismo se refiere a muchos de los creadores japoneses que jamás llegarán a ser conocidos en España: **King Terry** y su arte "malo-bueno"; el absolutamente despendolado **Akira Narita**; la ferozmente independiente y comprometida con la causa de sí misma, **Shungiku Uchida**; el desconcertante **Yoshiharu Tsuge**...



Además de mostrarnos un panorama de lo más remarcable en cuanto a obras y autoría, Schodt repasa el origen y evolución de las revistas de Manga más características de cada género, discute la viabilidad de la industria (que, contra lo que se pudiera creer, no está a salvo de sufrir una contracción con la crisis económica y el envejecimiento de la población), tanto en Japón como en USA.

En resumen, una publicación que interesará a todos los veteranos Otakus que deseen volver a sus raices, cuando la fascinación no estaba en las fotocopias de SonGoku sino en extraños encuentros con Mangas como *Japan, Inc.* o *Gen*, "cosas raras" que provocaban sensaciones curiosas. En *Dreamland Japan* hay cosas mucho más extrañas todavía por explorar.



En otro orden de cosas, y aprovechando que Eva está asistiendo a unos cursos sobre confección de guiones cinematográficos, hete aquí otro libro sobre el tema. *El libro del guión*, de **Syd Field** (Plot Ediciones, S.A., ISBN 84-86702-27-5), un manual de tipo práctico que aporta varias reglas de librillo sobre la industria, como, por ejemplo, a qué minutos del principio de la película tiene que haber quedado claro quiénes son los protagonistas y en qué va a consistir la historia narrada (y cuantas páginas mecanografiadas de guión). El autor anima al neófito a probar a escribir simplemente para disfrutar del proceso.

AL OESTE DEL EDEN

Podría calificarse de invasión cultural el boom del Manga y el Anime en el mundo occidental. Podríase, pero no sería una afirmación muy realista. En *Dreamland Japan*, Frederik Schodt explica el estado de las cosas en EE.UU. y Europa. Especialmente interesante es la situación norteamericana, que dista de ser el paraiso editorial de material japonés traducido que podemos concebir.

Lo cierto es que la historia del cómic japonés editado en USA ha estado fraguado de tragedias. En los tiempos en que los Mangas adaptados al inglés asomaban sus naricitas en los catálogos de importación, lo que veíamos eran editoriales pequeñitas enseñando intrigantes colecciones tales como *Orion* o *Black Magik*. Alguna grande se atrevía con alguna mastodóntica maravilla, como fue el caso de **Epic Comics** (**Marvel**) con *Akira,* y se producían operaciones de prestigio como *Lobo Solitario y cachorro* avalada por la recomendación de **Frank Miller**.

Pero *Akira* pasó por los problemas que todos recordamos y la Marvel jamás lo volvió a intentar, y de las demás editoriales sólo **Dark Horse** mostró alguna consistencia: muchas otras pequeñas empresas desaparecían del mercado antes de poder completar las colecciones, o las cerraban al no rendir las mismas (¿alguien se acuerda de *3x3 Ojos*?). Hoy día el panorama, ya despejado de convulsiones, se reduce a dos grandes productoras de Manga adaptado y pequeñas editoras satélite.

VIZ COMICS

Viz fue creada en 1.987 por **Seiji Horibuchi**, un californiano residente en San Francisco caracterizado por estar bastante al loro de lo que se cuece en la cultura pop japonesa y americana. Sus primeras publicaciones fueron realizadas en conjunto con la editorial americana **Eclipse**, y luego ya por libre. Viz publica la mitad del Manga en blanco y negro y traducido al inglés publicado en los USA. Todos conocemos la variedad de títulos de la compañía, cuanto menos debido a que ellos nutrieron la oferta inicial de las editoriales españolas. Añadir que Viz es, quizás, la única editorial que se ha arriesgado de forma periódica a publicar productos claramente minoritarios en los Estados Unidos, como ciertos títulos de Shojo Manga.

La mayor ventaja de Viz sobre sus rivales es el hecho de que, al ser una subsidiaria del gigante japonés Shogakukan, tiene acceso a los derechos del material más comercial de la compañía, además de un respaldo económico sin el cual podría haber perecido fácilmente en las escabechinas del sector de hace unos años (por no hablar de la dura situación actual).

Además, la política multimedia de la casa, consistente en emparejar lanzamientos en vídeo de las versiones en Anime de sus comics (ediciones dobladas al inglés), ha producido resultados excelentes. En realidad, Viz gana tanto dinero por su línea editorial como por la videográfica.

Pero no fue un camino de rosas. Los que hayan comprado comics de Viz a través de los catálogos de importación recordarán las curiosas maniobras de la editorial para satisfacer al mercado norteamericano: las ediciones con tapas de cartón iniciales (que **Planeta-DeAgostini** adoptaría inicialmente) y el coloreado de series como *Ranma 1/2* o *Crying Freeman* (especialmente patosa la de *Silent Möbius*, en la que las tramas y el color formaban una auténtica tragedia visual). Lamentablemente, el coloreado fue consecuencia de que en los USA las ventas de material en blanco y negro son infinitamente inferiores a las del material en color. Después de un año o dos de intentar adaptar en lo posible sus colecciones a los gustos norteamericanos, racionalizaron la cosa un poco: las colecciones pasaban a ser impresas en los USA según las convenciones de cubierta y número de páginas americanas y se abandonaba el coloreado (curiosamente, el sofisticado uso de las tramas por parte de los artistas japoneses está animando a más de un consagrado artista de cómic americano a pedir la oportunidad de publicar en blanco y negro, a fin de poder experimentar la técnica). Viz publica en formatos diversos y hace recopilaciones a posteriori.

La selección de títulos a editar es difícil. Viz ha probado de todo, y la primera lección aprendida es que el éxito en Japón de una colección no garantiza un buen rendimiento en los Estados Unidos, incluso si la impresión es que sí se va a producir. Un ejemplo es *El puño de la Estrella del Norte*, cuyas ventas fueron decepcionantes. Y es que ahora viene el jarro de agua fría: con todo el tamaño que tiene Viz en el mercado americano de Manga adaptado al idioma inglés, éste no supone más de un uno y pico por ciento del mercado del cómic americano, lo que significa que las ganancias efectivas no son realmente emocionantes, que digamos (y menos aún para la central japonesa). Curiosamente, una de las áreas de donde más dinero están sacando es, adivina, la exportación de material traducido a editoriales españolas (muy provechosas), italianas, francesas, suecas y alemanas. Están abordando incluso a Brasil, Indonesia y Turquía.

STUDIO PROTEUS

Studio Proteus no es realmente una editorial de Manga. Proteus es, por así decirlo, un proveedor de "soluciones llave en mano" para editoriales que pretendan publicar Manga adaptado al idioma inglés. Ello no impide que sea el segundo proveedor de material en el mercado americano.

Basado en San Francisco, Studio Proteus fue creado por Toren Smith, un aficionado al Manga que colaboraba con Viz en los inicios de dicha compañía. Junto a **Dana Lewis**, tradujo difíciles obras como *Nausicaä del Valle del Viento* de **Miyazaki** (¡Gracias, oh gracias!) o *La leyenda de Kamui* de **Shirato**, obras caracterizadas por su difícil japones arcaico, ya real o imaginario. Tras desavenencias con la compañía, Smith se convirtió en su rival.

La forma en que Studio Proteus trabaja es la siguiente: Proteus localiza un cómic japonés con potencial para ser publicado en los Estados Unidos, localiza alguna editorial americana que esté dispuesta a hacerlo, y dado el visto bueno inicia el proceso de la adquisición de derechos, traducción del texto, retoque y rotulación, y producción de material sidpuesto para ser convertido a fotolitos. La tarea es fastidiosa, sobre todo si hay que trabajar con algún filigranero de las tramas: si has de tapar una onomatopeya de las gordas y reemplazarla por una americana, primero habrás de reconstruir la trama que había debajo, y como sea graduada…

Hay que tener un detalle en cuenta sobre el éxito visible de Studio Proteus (han trabajado en más de cuarenta o cincuenta cómics), y es que, si uno se fija, los títulos escogidos son muy poco japoneses. **Masamune Shirow**, por ejemplo, es lo menos "leer dos páginas por segundo" que te puedas encontrar, con sus intrincadas ilustraciones y su denso texto. Pero es que es lo que funciona en USA: el nivel de complejidad y densidad tanto gráfica como narrativa es, a poco que uno lo analize, muy pareja a la de cualquier serial de superhéroes moderno. Shirow no se hizo popular en Japón, por remachar, hasta después de que lo fuera en Occidente.

Aunque el panorama de mercado del Manga ha mejorado un poco gracias a la irrupción del Anime, lo cierto es que el material japonés sigue siendo un mínimo procentaje del mercado. Uno de los temores de Toren Smith, manifestado en una entrevista de hace tres años, es que, si la situación mejora de forma visible, aparezca alguna "Major" editorial dispuesta a comerse el mercado, haga un trabajo chapucero con el material por desconocimiento, fracase y abandone el terreno diciendo que no es provechoso, pero en el proceso habiendo machacado a todas las pequeñas compañías como la suya que están instaladas en ese rinconcito del sector. Dios nos proteja de los avariciosos.

TALLER DE ANIMACION

RATOS SALVAJES

cadena podría volatilizar la ciudad en un Mar de Dirac.

–¡Quien no arriesga no gana! ¡Valor, animo! –arenga Juan a su cómplice –¡Operación Neutralizar a Javhunter en marcha! ¡Go, go, go!

El duo se esconde tras el arma refinitiva. Ya sólo queda esperar.

Juan y Luis sonríen satisfechos.

–No puede fallar. Primero, el cubo de agua sobre la puerta y la esterilla electrificada. Si no cae electrocutado...– dice Juan, frotándose las manos.

–…Del rebote irá a parar a la alfombra llena de chinchetas… –continua Luis, salivando.

–…Hasta caer en el barreño de ácido sulfúrico. Y si sobrevive a eso… –prosigue Juan.

–Entonces, el golpe final. Dios quiera que no tengamos que llegar a ello. No quiero enfrentarme a un Tribunal Internacional de Crímenes contra la Humanidad.

–Pero piensa que no tendríamos que preocuparnos nunca más de terminar los artículos a tiempo –señala Juan.

–Lo sé, pero esa jaula de altavoces con la última recopilación de grandes éxitos de Georgi Dan y Paolo Salvatore… La reacción en

Mientras tanto, en Villa Arriba, un drama se desarrolla ante sus habitantes.

–¿¡¡¡Dark Squé!!!?

El dignatario, sudando a mares, esboza una sonrisa de circunstancias. De repente, un grito.

–¡Dark Snoopy, maldito asesino! ¡Esta vez no escaparás de la justicia!

Carlos alucina gambas. Un tiarrón con cara de sufrir en silencio el problema ese le señala con el dedo. Eso sí, una cosa la tiene bien clara.

–YO NO ME LLAMO DARK SN-... ngh... Darkmind, me llaman Darkmind. ¿Quién eres tú, y qué mosca te ha picado?

Otro tipo, apoyado en el quicio de la puerta del bar, sonríe picarón.

–Eh, Shin, déjalo para los combates. No merece la pena. Podría salir herida gente inocente. Ya te desfogarás después.

–Tienes razón, Mike –acepta Patachulo, pero no se retira sin una última bravata– Vengaré a mi hermana. ¿Te enteras, DS? ¡Vámonos!

–Grrr, ¡mira como tiemblo, imbécil! Dios, está sonado. ¿Pero qué es todo esto?

–Es el campeonato anual de Strip Fighter entre Villa Arriba y Villa Abajo –responde orgulloso el dignatario –Bienvenido a la nueva edición del… ¡¡¡Fatal Kombat!!!

¡Taran taran taran taran ta-ran tan tan tan tarán!

–Ya viene, ya viene.

Luis y Juan acechan. Se abre la puerta.

–Soy Dani, ¿por qué habéis cerrado con llave, desgraciaos?

–¡Oh, mmmiiierda! ¡Dani, no entres, no…!

–¿Cómo que no entre? ¿Ergh?

¡CHOOOOOFF, FFFTTZZZZRRRRKKKK!

–¡¡¡Uaaaaarrrrgh!!!

Mientras Daniel practica un nuevo estilo de baile que hace parecer al Trance un vals vienés, Luis corre hacia el interruptor general.

¡¡¡PTANG!!!

–¡Ghiergh! –la última descarga arroja a Dani hacia las chinchetas. Es como cuando alguien pega saltitos en la arena ardiente de la playa, sólo que hay algunas diferencias de matiz

–¡Uah! ¡Uah! ¡Uah! ¡Uah! ¡Uah! ¡Uah!

–Oh, no no no. Párate. Que te pares, Dani, que si no irás a caer en el… –Juan hace lo imposible por detenerle, pero…

–¡Uah! ¡Uah! ¿Engh? ¡¡¡AAAAARGH!!!

¡CHOAFFFFFFFRRRRRSSSSSSSSSSHH!

–¡¡¡AIEEEEEE!!! –hala, de cara al ácido. Asomando hecho una desgracia humana, Dani intenta salir de la palangana. Luis y Juan, aterrorizados por el drama que está a punto de acontecer, apenas aciertan a ponerse los tapones de cera en los oídos. Dani cae en el centro de una plataforma rodeada de altavoces.

–¡Jarl, jarl, jarl! ¿Hoooorrrl?

¡…EL CHIRINGUITO, LA LA, EL CHIRINGUITO…!

–¡GHIIIIAAAAAAARRRRRRRGGH!

Luis y Juan le miran con expresión de fastidio mientras Dani se retuerce al son de la canción del verano. Tendrán que empezar de nuevo. No se dan cuenta de que una gota de sangre de Dani ha caido por una grieta del suelo y ha ido a parar al tronco Hellraiser aquel de hace unos números. Un cuerpo empieza a formarse.



PHANTOM QUEST

Manga Films acaba de sacar al mercado otra de las exitosas OVAs de Pioneer, *Phantom Quest* (*You Gen Kai Sya* en versión original). La primera de dos cintas, que recoge los dos primeros episodios de la OVA, nos cuenta la historia (quizás últimamente un tanto usada) de una compañía única en Japón, la Phantom Quest Corporation, que se dedica al extravagante negocio de destruir y exorcisar fantasmas, monstruos y demonios de todo tipo. Su líder es Ayaka Kisaragi, una disparatada mujer con enormes poderes mágicos que extrae de la espada estelar que resulta ser, ehhhh... su pintalabios. Junto a ella está Kozo Karino, un desgarbado policía, que como si de Mulder se tratara, encabeza la sección de temas sobrenaturales de la policía (y que normalmente contrata como apoyo a la Phantom Quest). Al cargo de los ordenadores y del aspecto informático de la compañía está el pequeño Mamoru Shimezu, un niño muy serio al que Ayaka trae por la calle de la amargura. La información corre a cargo de la señora Suimei, una encantadora anciana (obsesionada por el dinero) que ayuda a su compañía con su bola de cristal y en el tema del exorcismo está el viejo monje Rokkon, un clásico religioso japonés. Por último, la nueva integrante del equipo es Nanami Rokugo, una estudiante japonesa con increíbles poderes piroquinéticos tímida y encantadora. En el primero de los episodios, *El Beso de Fuego*, cuenta la historia del ataúd de Drácula, que había sido comprado por un ejecutivo japonés, y que ha desaparecido en extrañas circunstancias, en el preciso momento en que unos extraños asesinatos de jóvenes vírgenes desangradas empiezan a ocurrir. En el segundo episodio, *El Fin del Mundo* (bastante mejor que el primero, la verdad), Ayaka se verá envuelta en un extraño accidente que acaba con el taxista que la llevaba en el hospital. A pesar de que sólo tenía un hombro dislocado, muere en extrañas circunstancias, dejando en su cadaver una extraña marca sobrenatural.

La animación es decente, pero no sobresale mucho en comparación con lo que hemos visto últimamente. En cuanto a la música, está bastante bien, tanto las canciones de opening y ending como la música que se escucha a lo largo de los episodios (especialmente en el segundo). La edición española es bastante decente, y tanto la traducción como el doblaje están correctamente realizados. El único punto del que podríamos quejarnos es de la voz de Ayaka, que aunque por tono es muy correcta para el personaje, la dobladora no se luce precisamente en las conversaciones.

DARKMIND



NEON GENESIS EVANGELION

GENESIS 0:9

Bueno, este mes acaba de salir la novena y última cinta de *Neon Genesis Evangelion*, en la que están los episodios veinticinco y ventiséis de la colección. En su anterior entrega la serie había alcanzado su punto álgido, con la aparición y muerte de Kaworu Naguisa, con el que era destruido el último de los ángeles, permitiendo así empezar el más importante y secreto proyecto de Nerv, el proyecto de complementación humana. Y así, finalmente, descubrimos que es... una chorrada. La única recomendación que le puedo hacer a cualquier aficionado a la serie, y que ha esperado con ansia la conclusión de la serie, es que se compre esta cinta para completar la colección, qué no la vea y que se olvide de ella imaginándose un final lleno de aventuras, emoción y respuestas. No digo ésto por culpa de la edición española de Manga Vídeo, que como ha demostrado a lo largo de la serie (a pesar de que haya muchos que intentan mantener lo contrario), es soberbia tanto en doblaje como en traducción. Esta vez hablo de que los episodios en sí son una auténtica chorrada, incoherentes de principio a fin, ya que en lugar de continuar con la historia como deberían haber hecho, lo detienen todo para tratar de explicarnos el estado psicológico en el que han quedado los personajes tras los acontecimientos de la serie. Lo peor es que lo hacen con Shinji y los demás sentados en un teatro, intentando resultar tan profundos que el final de *Akira* es para parvulitos comparado con estos dos últimos episodios. No es que estén realmente mal en sí, y el hecho de que recapaciten acerca de lo que está pasando por la cabeza de los personajes me parece muy correcto a esta altura de la colección, pero que lo utilicen como final es una tomadura de pelo a los aficionados (salvo a raras excepciones como a Juan, que reconozco que a veces tiene una salidas muy suyas). En cuanto a qué son los ángeles, por qué buscan a Lilith, cuáles son las auténticas intenciones de Selee, por qué se fusionaron Yui y el Eva 01, y sobre todo qué demonios pasó realmente en el Segundo Impacto, olvidadlo, porque ni lo responden ni se molestan en intentarlo. Posiblemente, ni Gainax se planteó realmente si existían esas respuestas. Sencillamente, repito, decepcionante. De hecho, tras ver este final, los fans japoneses saltaron a la calle y formaron barricadas, exigiendo a las autoridades el linchamiento público de **Hideaki Anno** y cía., y los chicos de Gainax pensaron que quizá sería conveniente estrujarse un poco las neuronas y realizar un final más acorde con las expectativas del fandom y estrenarlo en cine. Por si acaso.

Así que la única esperanza que nos queda es esperar a las películas, especialmente a *The End of Evangelion*, para ver el AUTÉNTICO final de la serie. Ahora a esperar unos meses... y a rezar a San Hideaki.

DARKMIND

Slayers Excellent

Viendo nuestra portada y nuestro artículo principal, no podíamos obviar un comentario sobre el nuevo anime de *Slayers* que va a aparecer en Japón este mismo mes de Octubre. Se titula *Slayers Excellent* y nos presenta una nueva aventura de Naga y Lina en forma de una OVA de tres episodios que comenzará a comercializarse el día 25. Nuestras magas favoritas Lina y Naga tendrán que resolver los problemas de unos aldeanos con un grupo de guerreros y hechiceros que les hacen la vida imposible.

Por las imágenes que hemos podido ver, la nueva OVA basada en los personajes de **Kanzaka** y **Araizumi** tiene un aspecto magnífico y la animación promete ser de las mejores de la saga, puede que al mismo nivel que las películas. Los poseedores de un LD están de enhorabuena pues tendrán más animación exclusiva por el mismo precio, ya que se editará en forma de LD Box. Esperemos que llegue pronto a nuestro país, lo cual depende mucho de si la seguís o no en La 2 los fines de semana. ¡A verla todo el mundo!

Luis Alís

Slayers Excellent



CAPSULAS

— Ha finalizado la OVA *Macross 7 Dynamite*, cuyo cuarto y último episodio apareció el 25 del Agosto. El climax se centra en el directo de la banda de Basara y Millene y en el enfrentamiento final con el malo de turno, Kujira. El relativamente moderado éxito que ha acompañado a esta OVA hace que las posibilidades de que aparezca más anime de *Macross 7* sean bastante dispares. Una pena.



—La saga de videojuegos cachondos *Dragon Knight*, que vió su ultima entrega hace unos meses con el *Dragon Knight 4*, sigue con la adaptación en OVA del susodicho jueguecito. *Dragon Knight 4* la OVA es una entrega más en la serie de cochinadas animadas en un mundo de fantasía medieval. Una posible presa de AnimeX, ¿quien sabe?



—*Ao no Roku Go*, la OVA de acción submarina que os presentabamos el mes pasado, ya se ha editado y tenemos unas fotillos muy bonitas. ¿A que molan? Como os comentabamos, las combinaciones entre animación tradicional y sintética son realmente espectaculares.





Nuku Nuku DASH!



Mannou Bunka Nekomusume DASH! Si os digo que ésta es la segunda OVA de *Nuku Nuku* entonces ya os deben empezar a sonar las aventuras de esta chica gato cibernética que comenzó sus andanzas en forma de OVA a comienzos de la década, y siguió con una reciente serie de televisión que se llama exactamente igual pero que añade el subtítulo *DASH!*. Ésta es la recopilación de la serie en vídeos, a razón de 100 minutos de animación por cada vídeo.

La versión anime siempre ha sido realizada por **Yuji Moriyama**, pero el creador de la obra y el dibujante del manga en el que se basa es el insigne **Yuzo Takada**, famoso por obras como *3x3 Ojos*. En la versión TV cada vídeo se compone de 3 episodios; el primero se puso a la venta el pasado 29 de Septiembre y el segundo aparecerá el 23 de Octubre. Edita King Records.



Mannou Bunka Nekomusume DASH!

Luis Alís

TOUCH en LD

No podemos resistirnos a ofreceros un rinconcito de nuestra sección de vídeo para comentaros la aparición de un LD-Box de *Touch*, la famosa serie de anime de 1985 basada en la obra de **Mitsuru Adachi** dirigida por el ahora veterano **Gisaburo Sugii**, quien posteriormente ha dirigido animes como *Street Fighter II The Movie*.

Estamos ante una edición prácticamente definitiva, probablemente la más completa y resolutiva que haya aparecido hasta la fecha. Se trata de 26 discos, que incluyen los 101 episodios y 2.525 minutos de animación: en la caja y en las fundas de los discos podemos ver algunas de las mejores ilustraciones de *Touch* realizadas en color por su autor. La ilustración de portada es un excelente dibujo realizado *ex profeso* para esta ocasión, y es el que os ofrecemos como acompañamiento de este texto. Si hablamos del tema económico, la cosa no es tan grave como muchos podrían pensar. La caja cuesta 155.340 yens si se paga a tocateja o 178.050 si se opta por el pago en 15 cómodos plazos (que también lo han previsto).

Polygram ha editado, además de este LD-Box de *Touch*, mucho del anime de **Mitsuru Adachi** en LD, y el más atrayente para los interesados en *Touch* es la otra caja de LD, en esta ocasión una que contiene las tres películas de *Touch*, al precio de 18.350 yens.

Luis Alís

Touch



